Uma publicação fonte

MICRO &VIDEO

Ano I Número 3 Janeiro 1984 Cr$ 1.200,

OS MICROS E OS PROFISSIONAIS LIBERAIS

AS DICAS DE DANIEL FILHO

OS VIDEOGAMES NOS ESPORTES

Colunas:

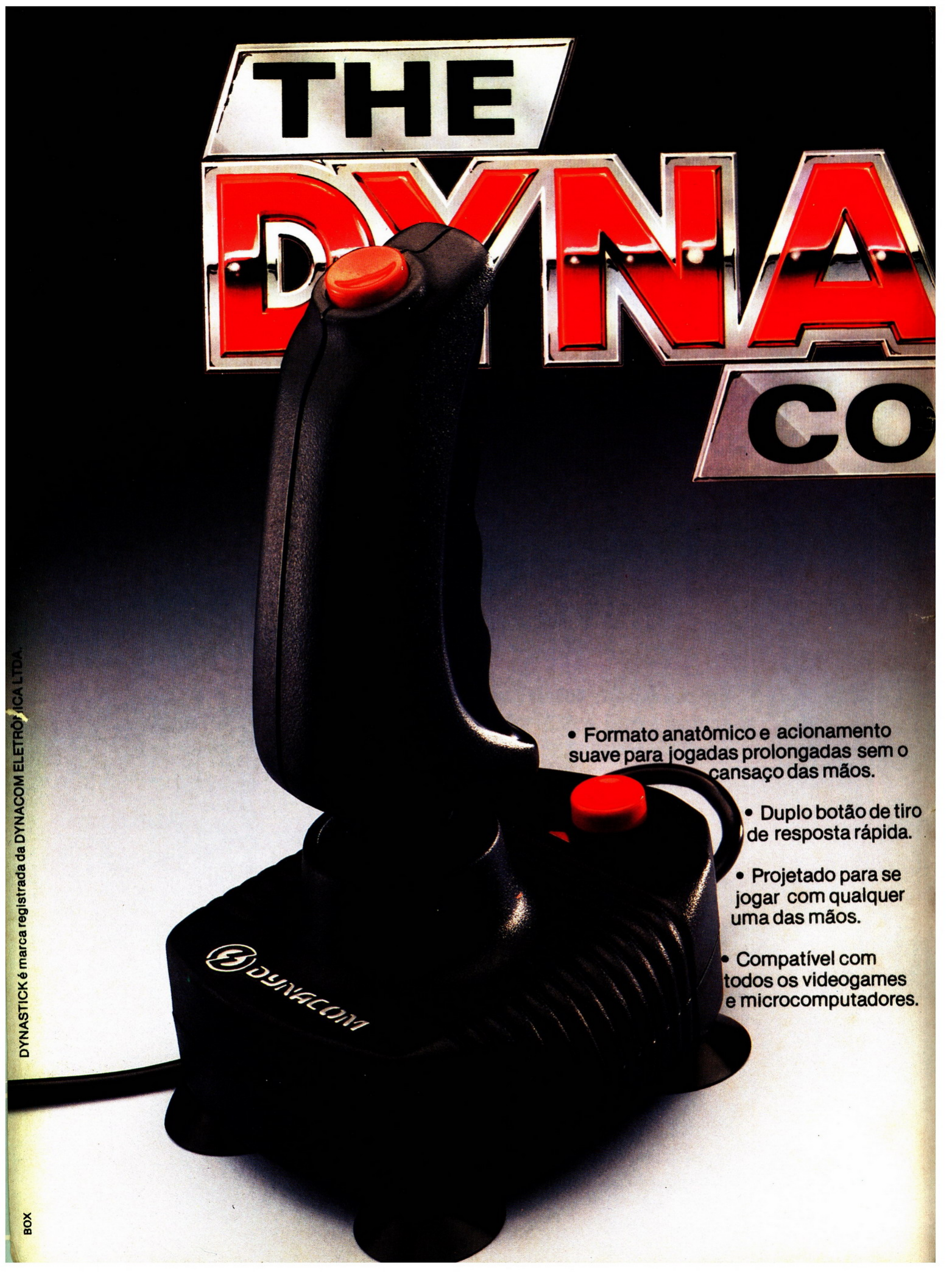
TK; CP 200

APPLE

TRS 80

COLOR COMPUTER

THE DYNA CO



- Formato anatômico e acionamento suave para jogadas prolongadas sem o cansaço das mãos.
- Duplo botão de tiro de resposta rápida.
- Projetado para se jogar com qualquer uma das mãos.
- Compatível com todos os videogames e microcomputadores.

DYNASTICK é marca registrada da DYNACOM ELETRÔNICA LTDA.

BOX

STICK NTROLLER

Um dia todos os videogames vão ter um.

DYNASTICK. O Controle de qualidade que faltava no seu videogame.

O Coração do sistema
Eixo inquebrável em nylon reforçado com fibra de vidro, testado para suportar mais de 10 milhões de operações.

Plug universal
Compatível com todos os videogames e microcomputadores.

Ventosas removíveis
Para uma perfeita fixação da base em superfícies lisas.

DYNACOM **Sempre um novo desafio.**

Informações pelo telefone: (011) 223.2199 - Cx. Postal 54111 - São Paulo - SP.

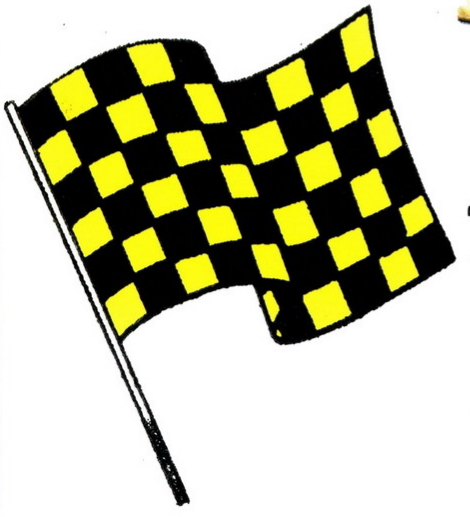
ÍNDICE

VIDEO GUIA

Comentários e críticas sobre filmes como, Star Wars, Fome de Viver, American Pop, Fitzcarraldo, Deep Throat. Communion e outros. 22

VITRINE

O TK 2000 Color da Microdigital, a câmera Philco Hitachi, Dinastick, o joystick de alta resposta da Dynacon, o Ego da Softec e outros lançamentos. 48



OS VIDEOGAMES NOS ESPORTES

Pratique seus esportes favoritos nos videogames. As opções de todos os sistemas. 15

QUEM SABE ENSINA

As dicas de Daniel Filho para os videomaníacos 20

OS 15 MAIS PROCURADOS

Em clubes, lojas e locadoras.
Cartuchos: 34
Filmes: 24

JOYSTICK

Análises e dicas para fazer mais pontos em Pole Position, Time Pilot, Donkey Kong Jr., Miner 2049er, Lock'n' Chase, Tennis, Pac Man, Senhor das Trevas, Voleibol, Chopper Command e outros cartuchos. 28

O MICRO E OS PROFISSIONAIS LIBERAIS

Como o microcomputador pode facilitar o trabalho e a vida dos profissionais liberais. 38

D I C E

PROMOÇÕES

Ganhe 8 micros no I Concurso "Jovem Programador do TK", escreva seu programa e envie para MICRODIGITAL ou MICRO & VIDEO. **61**

Prove que você é um ás dos vídeogames na promoção "Campeão do Mês", do CANAL 3 e MICRO & VIDEO, e ganhe cartuchos e brindes surpresa. **11**

EDITORIAL **5**

JORNAL DA TELINHA
A "Bolsa de Micros", os novos micros Atari, dois jogos num, só cartucho. As últimas notícias de micros, video e games. **7**

GUIA DE SERVIÇOS
Mais de 250 endereços de assistências técnicas, lojas de suprimentos, vídeoclubes, locadoras de vídeogames e o que mais o leitor precisar. **53**

DICAS & DÚVIDAS
Cartuchos para Odissey, onde comprar um módulo de expansão? **13**

CURSOS
Os cursos de janeiro **57**

CATÁLOGO
Os vídeogames disponíveis no mercado e os últimos lançamentos nacionais e internacionais. **36**

APPLE PIE
Uma agenda para os micros compatíveis com o Apple **42**

TK 200 & FAMÍLIA
Um controle de bibliotecas para os micros compatíveis com TK, CP 200, AS-1000 e Sinclair. **59**

GERAÇÃO TRS-80
Dicas de programação para os possuidores de micros das linhas TRS-80 Modelos I e II. **51**

TRS COLOR
Um gerador de gráficos de barras e um jogo para os compatíveis com o Color Computer da Radio Schack. **52**

EDITORIAL

O desenvolvimento da indústria nacional de microcomputadores tem tornado acessível, a uma grande camada da população, a posse de um micro para facilitar suas vidas profissionais, domésticas e até o lazer.

Muitos, entretanto, ainda relutam em ingressar na era da informática, na maior parte das vezes pelo desconhecimento dos benefícios que poderiam advir disto.

MICRO & VÍDEO procura, nesta edição, orientar os profissionais liberais, demonstrando como os computadores podem auxiliá-los, trazendo a experiência dos que já utilizam e analisando o software disponível para as diversas áreas.

O preço dos aparelhos já não é mais problema e o número de opções cresce vigorosamente, como ficou demonstrado na última Feira de Informática.

Resta-nos agora fazer a escolha mais adequada e explorar ao máximo as potencialidades da máquina.

Na área do lazer, estamos em pleno verão. Época boa para a prática de esportes. E todos os sistemas de videogames apresentam inúmeras opções para disputas e torneios de férias. Analisamos os cartuchos de esporte que vão entretê-lo neste verão.

Ficamos muito surpresos com o volume de cartas que têm chegado à redação com inúmeras sugestões para a Revista. Infelizmente, não podemos publicar todas. As sugestões, porém, estão incorporadas à *MICRO & VÍDEO* e você perceberá as novidades. Uma delas é que, já a partir deste número, estamos publicando a relação de jogos e filmes mais pedidos nos clubes e lojas de games e vídeo.

Ah! E desculpe-nos pelo atraso do número dois. Acredite que doeu mais em nós. Esperamos não deixá-lo mais tanto tempo sem *MICRO & VÍDEO*.

Editores:
Ignácio Machado (RJ)
Eduardo Werner Lang (SP)

Redação:
Jurema Actis (chefe)
Lilian Gonçalves

Revisão:
Teresa Machado
Juliana Varela

Colaboradores nesta edição:
Luiz Cláudio Valdetaro, Luiz Eduardo Mihich, Gustavo Barbosa, Sergio Duarte, Manoel Bernardo Mattos Machado, Fernando Saleck, José Renato Ferreira Garcia, Luiz Peres Azevedo e João Luiz Francalacci Rocha.

Editor de Arte:
Juca Machado

Assistente de Arte:
Fernando Tige

Arte Final:
Lídia Lopes

Fotografia:
Clício Barroso
Augusto Campos

Ilustrações:
Dan

Diretoria:
Diretor Executivo:
Ignácio Machado
Diretor Financeiro:
Marcos Montenegro
Diretor de Pesquisa:
Luiz Paulo Montenegro
Diretor de Operações:
Carlos Augusto Montenegro
Diretora Comercial:
Ana Cristina Ribeiro
Contato RJ:
Sandra dos Santos
Contato SP:
Sérgio Durate (clientes diretos)
Gerente de Promoções:
Claudia Maria Rodrigues Pfisterer
Secretária:
Regina Celi Simões

MICRO & VIDEO é uma publicação da Fonte Editorial e de Comunicação Ltda.

Representante (agências) SP: **J. Bueno Representações Ltda.**
Av. Brig. Luiz Antônio, 2367 - Cj. 913

Distribuição:
Publicações Castro Ltda.
Rua Ubaldino do Amaral, 70 loja E - Rio
Tel.: (021) 242-4900 e (021) 232-6786
e Rua dos Andradas, 45 - São Paulo
Tel.: (011) 228-5076

Impressão: Gráfica e Editora Barbero
Fotolitos: Grafcolor, cromolito
Fotocomposição: Studio Alfa

MICRO & VIDEO não se responsabiliza pelas opiniões emitidas nas matérias assinadas, assim como pelo conteúdo dos anúncios pagos.
Todas as cartas enviadas à Revista serão consideradas como autorizadas para publicação, edição e comentários.

As cartas deverão ser enviadas à Redação:
Av. Passos, 101 gr. 1203 - Rio
cep 20051 - Tel.: (021) 253-7730

Todos os direitos de reprodução das matérias publicadas em MICRO & VIDEO são reservados. Nenhum material pode ser aproveitado sem a expressa autorização da Editora.

Redação, Administração e Publicidade,
Fonte Editorial e de Comunicação Ltda.
Av. Passos, 101 - gr. 1203 - cep 20051
Rio de Janeiro - RJ Tel.: (021) 253-7730

PESQUISA

Para nós, é muito importante saber sua opinião sobre a revista e conhecê-lo um pouco mais. Por isso estamos publicando esta pesquisa. Seus resultados servirão para orientar-nos, e assim poderemos servi-lo cada vez melhor, publicando os artigos de seu interesse. Por favor, ajude-nos.

Preencha o questionário e envie para MICRO & VIDEO, Av. Passos, 101 - grupo 1203 - cep 20051, Rio de Janeiro, RJ.

Se você não quiser recortar a sua revista, tire uma fotocópia da página.

1) Que assunto(s) lhe interessa(m) em MICRO & VIDEO?
a. ( ) Microcomputadores
b. ( ) Videogames
c. ( ) Videocassetes

2) Você possui aparelho de Videocassete?
a. ( ) não (Passe para a pergunta 9)
b. ( ) sim

3) (Caso sim) De que marca? _____

4) Qual o modelo? _____

5) Você possui câmera de videocassete?
a. ( ) não
b. ( ) sim De que marca e modelo? _____

_____

6) Você é sócio de algum clube de video?
a. ( ) não
b. ( ) sim Qual? _____

7) Relacione abaixo os títulos das principais fitas que você possui, indicando se são originais ou cópias.

	Original	Cópia
a. _____	☐	☐
b. _____	☐	☐
c. _____	☐	☐

8) Qual a sua marca favorita de fitas virgens?

_____

9) Que filme(s) você gostaria de ver analisado(s) pela equipe de MICRO & VIDEO?
a. _____
b. _____
c. _____

10) Você pretende comprar um aparelho de videocassete?
a. ( ) não
b. ( ) sim De que marca e modelo? _____

_____

11) Você possui um console de videogame?
a. ( ) não (Passar para a pergunta 15)
b) ( ) sim De que marca ? _____

_____

12) Você é sócio de algum clube de games?
a. ( ) não
b. ( ) sim Qual? _____

13) Relacione abaixo os cartuchos que você possui, indicando ao lado se são nacionais ou importados?

	Nacional	Importado
a. _____	☐	☐
b. _____	☐	☐
c. _____	☐	☐
d. _____	☐	☐

14) Que cartucho(s) você gostaria de comprar?
a. _____
b. _____
c. _____

15) Que jogo(s) você gostaria de ver analisado(s) pela equipe de MICRO & VIDEO?
a. _____
b. _____
c. _____
d. _____

16) Você pretende comprar um console de vídeogame?
a. ( ) não
b. ( ) sim De que marca? _____

_____

17) Você possui um MICRO?
a. ( ) não (Passar para a pergunta 20)
b. ( ) sim Qual? _____

_____

17.A) Quais as aplicações que você dá ao seu MICRO?
a. ( ) Aprendizado
b. ( ) Profissional
c. ( ) Jogos
d. ( ) Administração Doméstica
e. ( ) Educação dos Filhos
f. ( ) Outras Quais? _____

_____

_____

18) Que periféricos você possui?
a. ( ) Unidade de disco
b. ( ) Impressora
c. ( ) Monitor
d. ( ) Fan (ventilador)
e. ( ) Joystick
f. ( ) _____
g. ( ) _____
h. ( ) _____
e. ( ) Nenhum

19) Que programa você possui?
a. _____
b. _____
c. _____
d. _____
e. _____

20) Você pretende comprar um MICRO?
a. ( ) não
b. ( ) sim Qual? _____

_____

21) Que periférico(s) você pretende comprar?
a. ( ) _____ Marca
b. ( ) _____ _____
c. ( ) _____ _____
d. ( ) Nenhum _____

22) Que tipo de programa(s) você gostaria de ver publicado(s) em MICRO & VIDEO?
a. _____
b. _____
c. _____
d. ( ) Nenhum

23) Classifique as seções de MICRO & VÍDEO listadas abaixo.

a. Jornal da Telinha
b. Vitrine
c. Joystick
d. Catálogo
e. Quem Sabe Ensina
f. Vídeo Guia
g. Na Base do Basic
h. TK, 200 e Família
i. Geração TRS 80
j. Apple Pie
k. TRS Color
l. Guia de Serviços
m. Dicas & Dúvidas
n. Campeão do mês

	não se interessa	ótimo	regular	ruim	péssimo
a	☐	☐	☐	☐	☐
b	☐	☐	☐	☐	☐
c	☐	☐	☐	☐	☐
d	☐	☐	☐	☐	☐
e	☐	☐	☐	☐	☐
f	☐	☐	☐	☐	☐
g	☐	☐	☐	☐	☐
h	☐	☐	☐	☐	☐
i	☐	☐	☐	☐	☐
j	☐	☐	☐	☐	☐
k	☐	☐	☐	☐	☐
l	☐	☐	☐	☐	☐
m	☐	☐	☐	☐	☐
n	☐	☐	☐	☐	☐

24) Que revistas nacionais especializadas você lê, além de MICRO & VIDEO? (Cite em ordem de preferência).
1º _____
2º _____
3º _____

25) Que revistas especializadas importadas você lê? (Cite em ordem de preferência)
1º _____
2º _____
3º _____

26) Que artigos você sugeriria para publicação em MICRO & VIDEO?

_____

_____

27) Você é do sexo:
a. ( ) Masculino
b. ( ) Feminino

28) Em qual das faixas etárias abaixo você está?
a. ( ) Até 10 anos
b. ( ) De 11 a 14 anos
c. ( ) De 15 a 19 anos
d. ( ) De 20 a 29 anos
e. ( ) De 30 a 39 anos
f. ( ) 40 ou mais anos

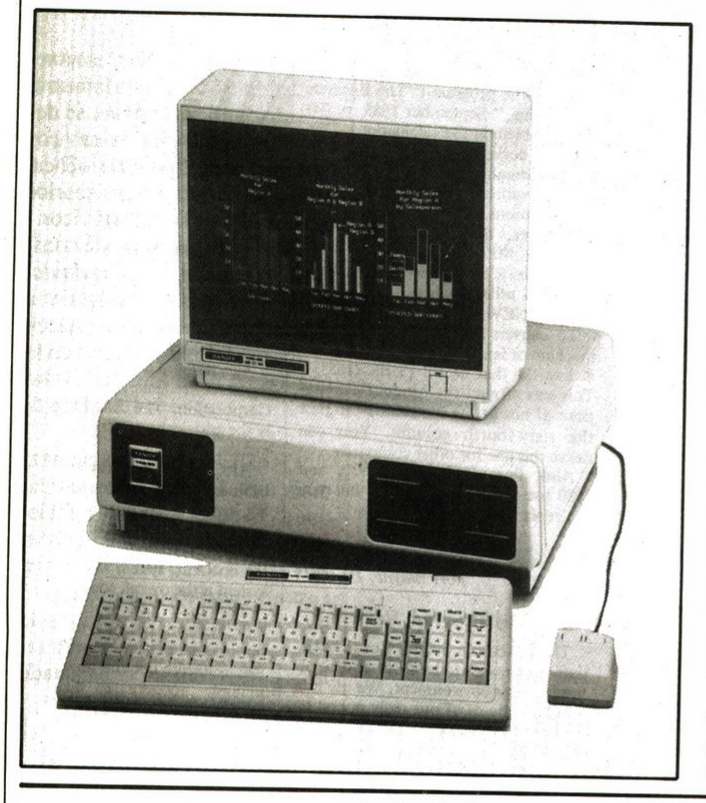
29) Dos itens abaixo relacionados, indique quantos existem na sua casa, ou se não possui:

	não possui
a. ( ) Televisores _____	( )
b. ( ) Rádios _____	( )
c. ( ) Banheiros _____	( )
d. ( ) Automóveis _____	( )
e. ( ) Empregados _____	( )
f. ( ) Aspiradores de pó _____	( )
g. ( ) Máquinas de lavar roupa ____	( )

30) Qual o seu grau de instrução e o do chefe da sua família?

	sua	chefe da família
a. Primário incompleto	( )	( )
b. Ginásio completo ou Colegial incompleto	( )	( )
c. Colegial completo ou Superior incompleto	( )	( )
d. Superior completo	( )	( )

Jornal da Telinha



TRS-80 Modelo 2000

EUA - Disposta a disputar agressivamente o mercado de microcomputadores de 16 bits, a Radio Shack está lançando o TRS 80 Modelo 200, uma máquina que chega com o objetivo de abocanhar uma gorda fatia do bolo da IBM Personal Computer.

A Tandy (o T de TRS) vem para a briga muito bem armada. As características técnicas do Modelo 2000 são impressionantes.

Dotado de um microprocessador Intel 81/86, ele vem com 128k RAM, podendo chegar a 768k com clock de 8MHz. A capacidade de armazenamento de cada drive é de 720k. Somando as duas unidades, chegamos a quase 1,5 Megabytes, o suficiente para manipular arquivos de um certo porte.

A resolução gráfica de 2000 é de 640 por 400 pontos, podendo ser utilizadas simultaneamente oito cores, das quinze disponíveis.

O sistema operacional é o MS-DOS, desenvolvido pela Microsoft americana, o mesmo do IBM-PC, o que facilitará a adaptação dos programas para o Modelo 2000. O software já disponível para o novo Tandy é o seguinte: os processadores de texto Multi Tool Word (Microsoft), Multi Mate (Softword System) e PFS: Write (PFS), os gerenciadores de bancos de dados de Base II (Ashton-Tate), PFS: File (PFS) e PFS: Report (PFS), a planilha eletrônica Multiplan (Microsoft) e sete programas integrados de contabilidade. Em termos de linguagem, além do GW Basic, a Tandy oferecerá Pascal, Cobol, Fortran e Assembler.

A poderosa rede distribuição da cadeia de lojas Radio Shack garantem ao Modelo 2000 uma grande penetração no mercado. Agora, só falta os consumidores se pronunciarem.

Mesbla também vende Micros

RIO — Seguindo o exemplo dos magazines americanos, a Mesbla inaugurou o Micro Center, um departamento especializado na venda de microcomputadores pessoais.

A Mesbla promete assistência técnica permanente e está comercializando micros e periféricos das marcas Polymax, Prológica, Microdigital, Microengenho, Digitus, Hewlett Packard e Elebra.

Power-Stick na Activision

RIO - A Activision, loja de videogames do Rio, já recebeu um dos joystiks que atualmente mais sucesso vem fazendo nos EUA. É o Power-Stick, da Amiga, uma empresa americana que está entrando no setor de cartuchos e também fabrica o *Joy Board*, um controle para ser usado com os pés, como nas pranchas de surf.

O Power-Stick é pequeno e foi desenhado para adaptar-se ao formato das mãos e para ser utilizado durante longos períodos, sem causar dores ou cansaço. Por ter dois botões de fogo nas laterais, pode ser utilizado sem problemas por canhotos.

As crianças com mãos pequenas, e os apreciadores do joystick do Gemini, vão achá-lo bastante confortável. O preço do Power-Stick está na faixa dos Cr$ 32 mil. Além do joystick, a Activision também está vendendo cabos especiais de extensão, com até 3 m de comprimento.

Jornal da Telinha

Feira de micros usados

Rio — Pensando nos usuários brasileiros que sentem a necessidade de partir para outros equipamentos mais potentes, a Computerniks, uma loja do Rio, lançou a semente de uma nova modalidade de negócio nessa área, que, sem dúvida, vai possibilitar aos consumidores as condições para a realização dessa aspiração: uma Feira de Micros Usados.

Segundo Artur Nusman, diretor da Computerniks, a iniciativa se reveste de um pequeno interesse comercial, visto que a remuneração da loja é inexpressiva — apenas 5% do valor das vendas efetuadas.

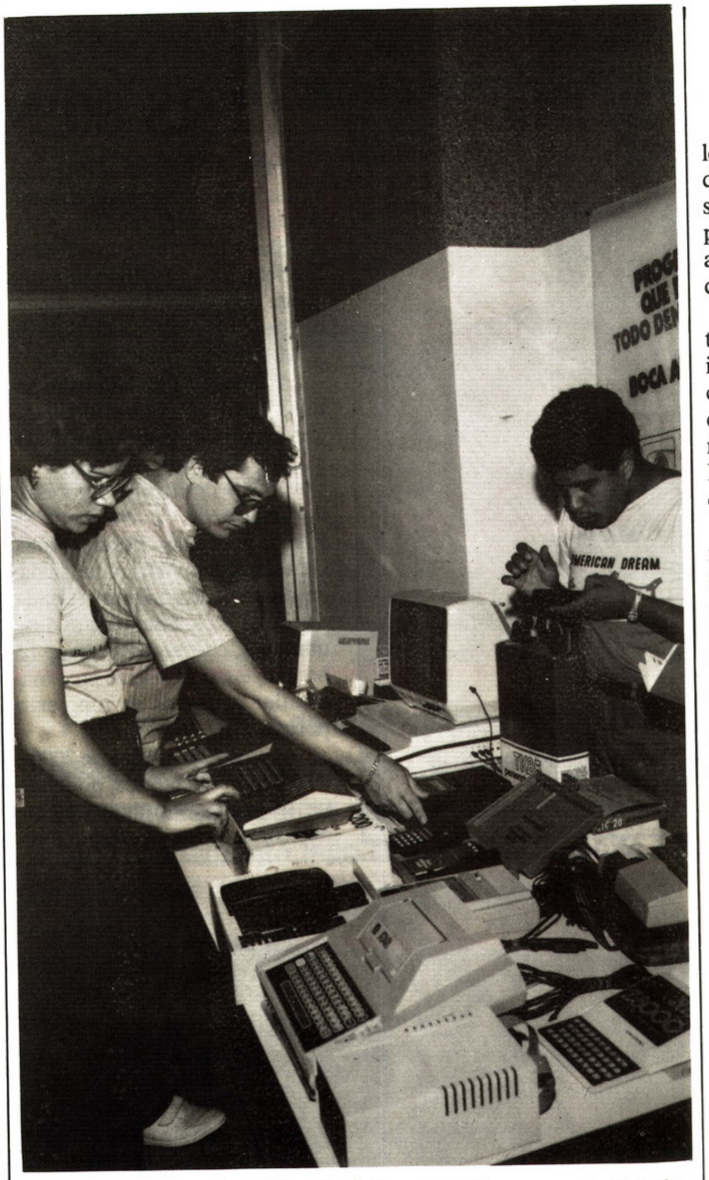
Dessa forma, os usuários podem dispor das instalações onde poderão expor seus equipamentos e realizarem suas vendas. A Feira se realiza nas manhãs de sábado, das 9 às 14 horas e os produtos ficam expostos na loja durante todo o período necessário para os negócios.

Nos primeiros dias de sua realização foi muito grande a afluência dos interessados, entre eles o menino Eduardo Fernandez del Peloso, carioca, nascido em Botafogo, de 13 anos de idade. Eduardo é aluno da sétima série do Colégio São Fernando e, desde janeiro do ano passado, começou a se interessar pela computação, depois que começou a "brincar" com o TK 82 do vizinho.

"Não tinha a menor idéia do que era e para entender um pouco mais, comecei a ler as revistas de computação. Tudo isso antes de comprar o meu primeiro micro".

Mesmo não tendo dinheiro suficiente para a aquisição, Eduardo economizou o que pode e com a ajuda dos pais, seis meses depois comprou um Dismac 8000, por Cr$ 350 mil.

No primeiro dia da Feira, Eduardo vendeu seu D8000 por Cr$ 500 mil. Nesse micro, apesar dos muitos comandos, Eduardo aprendeu a manipular cada um deles e mesmo sem saber programar, usou seu equipamento para jogos e, principalmente, para fazer programas para a escola com os verbos irregulares de inglês e de francês, equações etc.



Ele decidiu vender seu micro porque o aparelho além de não ter programas à venda e de ter saido de linha, não tinha assistência técnica.

Com o dinheiro apurado na venda menos os cinco por cento de comissão da loja, Eduardo vai fazer uma pequena poupança e, novamente com a ajuda da família, pretende conseguir dinheiro suficiente para adquirir um TK 2000 da Microdigital.

Nesta feira de hardware, estão à venda equipamentos nacionais, porém há uma grande oferta de produtos importados como o Sinclair ZX Spectrum com 48 K e 8 cores, por Cr$ 560 mil, ou o New Brian (inglês) com 32K, alta resolução gráfica, e expansão de memória para até 2 Mb. O equipamento está à venda por Cr$ 1200 mil e é composto de CPU, video e mini gravador Sanyo. Além desses, há também videogames, calculadoras, gravadores, software e até mesmo uma filmadora.

Novas lojas para os gaúchos

Porto Alegre — Na mesma velocidade em que cresce a indústria da Informática, também se desenvolvem uma série de serviços paralelos para prestar assistência ao crescente número de usuários de micros e de seus periféricos.

Dentro dessa linha de constante expansão, a *Microdigital* inaugurou mais uma filial nessa cidade, para dar assistência técnica aos usuários dos micros da linha TK. A nova loja fica na Av. Borges de Medeiros 410, bloco II, conjunto 1108.

Os gaúchos também ganham mais uma loja de Informática, que além de ser instalada num local de área mais ampla, também funcionará como um *show-room*. O novo endereço é da *Sistemática* e fica na Rua Voluntários da Pátria 787, onde haverá uma sala de cursos com ar-condicionado e tratamento personalizado.

Assistência técnica, em alto nível

São Paulo - O problema da assistência técnica no Brasil, além de trazer muita dor de cabeça para os usuários, ao que parece é mais crítico que o da falta de bons programas.

Tomando por base essa deficiência, um pequeno grupo de estudantes de engenharia eletrônica dessa cidade, decidiu entrar no mercado de assistência técnica para microcomputadores e abriu a DN Craft Eletrônica de Sistemas (Avenida Indianópolis 503, tel.: (011) 570-1690). O grupo pretende dar assistência técnica para máquinas de qualquer marca, sobretudo as da linha Sinclair (modelos TK, NE e CP 200), TRS-80 (Dismac série 8000, Prológica CP 300 e 500 e Sysdata, entre outros) e Apple (Unitron, Micro Engenho etc).

Jornal da Telinha

Os novos Computadores Atari

EUA — Depois de ter sua parcela, no mercado de microcomputadores pessoais, reduzida a menos de dez por cento, a Atari tenta reagir, lançando simultaneamente quatro novos micros. Eles irão substituir os Atari 400, 800 e o novíssimo 1200 XL, que sai de linha com poucos meses de vida.

Os novos aparelhos são: 600 XL, com 16 K RAM e 24 K ROM; 800 XL, 64 K RAM e 24 K ROM; 1400 XL, 64 K RAM, 24 K ROM, modem e sintetizador de voz embutidos; e o 1450 XLD, com tudo que o anterior possui e mais uma unidade de disquetes de 5 1/4, de dupla face e dupla densidade, embutida.

Todos os micros possuem resolução gráfica de 320 por 192 pontos 256 cores, teclado profissional, entrada para cartucho, quatro vozes independentes de som e tecla HELP.

Ao contrário de outras empresas, a Atari tomou o cuidado de tornar sua nova linha inteiramente compatível com o software de seus antigos micros.

Os campeões do mês

Rio - No concurso "Campeão do Mês", promovido pelo Canal 3 Video Club e Revista MICRO & VIDEO, os vencedores nos jogos "Zaxxon", "Defender" e "Centipede" foram: Fábio Lins Palheiros, o primeiro colocado no jogo "Zaxxon", com 72900 pontos. Pedro Eituts no jogo "Defender", fez 999950 e ganhou a primeira colocação. E por sua vez, Carlos Vieira, no "Centipede", fez 42157 pontos, obtendo assim o primeiro lugar.

Os campeões ganharam cartuchos Intellivision, além de diplomas de registro dos seus feitos. Todos os participantes, também ganharam brindes surpresa. Venha você também participar, e seja um dos campeões!

No mercado, pacote de software da Digitus

Belo Horizonte — Os usuários de pequena e média empresa, os comerciantes, os profissionais liberais, os estudantes e até as donas de casa, já podem dispor de software aplicativos para atender aos seus interesses, desenvolvidos pela Digitus, uma empresa desta cidade. Alguns desses programas foram elaborados para os equipamentos fabricados pela empresa, nas mais diversas áreas. Os softwares incluem um pacote de comunicação serial de dados, para conversar com os outros usuários do DGT-1000. Este pacote tem programas para o sistema de fitas ou disquetes de 16 ou 48Kb. Os programas são *Host*, *Term* e *Comprog*, cada um deles com objetivos distintos.

Outro programa, o *DigCalc*, foi criado para cálculos de projeções de vendas, avaliações financeiras, do orçamento pessoal, conversões de engenharia, estimativa de custos e até de controle do extrato bancário. O *DigCalc* é totalmente compatível com o *Visicalc* e o preço do disco está em torno de Cr$ 83500. O *Digfile*, é um sistema de banco de dados de grande versatilidade e de fácil manipulação. Por sua vez, o *Banco de dados* é um programa em que todos os dados devem estar na memória do DGT-1000 para serem processados, se eles ultrapassarem a capacidade máxima de 48 K, será necessário o auxílio de uma memória externa. Além desses, há ainda os jogos em fita ou disco, o DGP/M, o Controle de estoque, o Processador de textos e o Editor Assembler.

Sinclair Place

Convidamos os Srs. Profissionais Liberais para conhecerem como a "Lógica Sinclair" pode auxiliá-los na solução de seus problemas

Sinclair Place do Brasil
R. Dias da Cruz, 215 Sl. 804
RJ - Tel. 246-4180 BIP 2X83

Jornal da Telinha

No mercado americano, as duas versões do IBM-PC Jr.

EUA — Finalmente, chega este mês ao mercado americano o já anunciado e esperado Personal Computer Jr., da IBM. Rumores sobre sua existência começaram a circular antes do meio do ano passado, fazendo com que as cotações de concorrentes subitamente despencassem em Wall Street. Cercado de rígido esquema de segurança, dele se sabia pouco mais que um codinome — Peanut (amendoin). As outras informações variavam quanto a capacidade de memória, operações, teclado e outras características. Bancando o mistério, a IBM conseguiu aguçar a curiosidade do mercado. Muitos resolveram adiar suas compras à espera do novo produto.

Agora sabe-se que são duas versões, uma de 700 e outra de 1.300 dólares. O primeiro usa teclado separável da CPU com controle remoto por raios infravermelhos, tem 64K de memória e utiliza cassetes para armazenamento. A segunda tem 128 K e utiliza programas em cassetes e diskettes.

Os periféricos do PC Jr. incluem um dispositivo de comunicação interna, uma impressora térmica, joysticks e, de saída, muitos programas novos, como jogos, um processador de texto de uso simplificado, um programa de comunicações e versões melhoradas de diversos programas de seu "pai", o PC, já existentes em diskettes.

O PC Jr. usa um microprocessador de alta performance, o Intel 8088, de 16 bits, encontrado apenas em computadores de porte maior e mais caros. O teclado tem 62 teclas e cada uma delas pode ser programada individualmente — o que torna possível aos usuários criar seu próprio teclado em aplicações individuais. Uma única tecla pode, por exemplo, iniciar uma série de passos de um programa.

Leitor ganha desconto na Sinc Shop

RIO — Os leitores de MICRO & VIDEO que realizarem suas compras na Sinc Shop acompanhados de um exemplar da Revista, ganharão um desconto de 10% (dez por cento) nos preços dos produtos e serviços adquiridos.

A Sinc Shop fica na rua Conde de Bonfim, 346, loja 320, na Tijuca. Ela comercializa micros nacionais compatíveis com o Sinclair, livros, revistas e software. Presta assistência técnica e realiza cursos para os interessados em se iniciar na era da informática. Ela está vendendo assinaturas de MICRO & VIDEO a um preço especial. Não perca.

Dois em um

SÃO PAULO — A empresa paulista Digitel está inovando, ao fazer o lançamento no Brasil de um cartucho contendo apenas dois jogos. São Jogos de 2 K, porém, a diferença de preço acaba compensando, já que você pode comprar clássicos como *Tennis* e *Freeway* da Activision, ao mesmo tempo.

O curioso é que nos Estados Unidos, uma empresa chamada Xonox também está lançando dois jogos, num só cartucho. A diferença é que o cartucho americano tem dois lados, enquanto que no brasileiro a troca se dá pressionando um determinado ponto da caixa do jogo.

Digitus inova com vídeo a cores

Os profissionais liberais e os empresários interessados na aquisição de um vídeo com recursos mais modernos, podem contar com um novo lançamento da Digitus: a interface de vídeo a cores para o DGT-1000.

Esta interface proporciona vários modos de resolução gráfica: 16 cores diferentes no modo de maior resolução (256 pontos de 193). E além desse modo, há ainda a possibilidade que se tenha no vídeo 32 áreas que podem se movimentar em diferentes graus de prioridade. Esta interface requer 16 K de RAM e no DGT-1000 ela se utiliza de portas de entrada e saídas para a comunicação, sem utilizar as memórias do computador, que continuam disponíveis ao usuário.

Ela também requer um terminal de vídeo colorido ou uma TV a cores no sistema PAL-M. O software para a interface colorida é residente nos DGT-1000 e também será fornecido em fita cassete para os proprietários do DGT-100/101.

PROVE AGORA QUE VOCÊ É UM CAMPEÃO DE VIDEOGAME!

PARTICIPE DO CONCURSO:

PROMOVIDO PELO CANAL 3 VIDEO CLUB E MICRO & VIDEO.

CAMPEÃO DO MÊS

Veja só como é fácil:
Todo mês, MICRO & VIDEO publicará uma relação de 3 jogos de vídeogames, que estarão em disputa no mês de capa da revista.
Até o dia 30 do mês você terá a oportunidade de mandar uma foto (cópia, slide ou negativo) da TV com o número máximo de pontos que você conseguiu fazer em qualquer dos jogos indicados.

Com isso, você concorrerá a dois títulos:
Campeão do Mês: para quem conseguir o maior número de pontos em qualquer um dos jogos.

Supercampeão do Mês: para quem obtiver a melhor média de colocação nos 3 jogos indicados.
Os Campeões e o Supercampeão do Mês ganharão cartuchos Intellivision do Canal 3, além de fantásticos Diplomas para registrar os seus feitos, e a publicação de seus resultados na edição seguinte de MICRO & VIDEO.

Todos os que participarem do concurso enviando fotos ainda ganharão brindes-surpresa do Canal 3 e MICRO & VIDEO.

Anote no verso de cada foto, ou do envelope com o slide ou negativo, seus dados completos, com nome, endereço e telefone.
Envie o material para "Campeão do Mês" - CANAL 3/MICRO & VIDEO - Av. Passos, 101 gr. 1203 - cep. 20051 - Rio - RJ, ou entregue o envelope lacrado na loja do Canal 3, à Rua da Consolação, 3557 - São Paulo - SP.

E AQUI ESTÃO OS VIDEOGAMES DE JANEIRO

FROGGER VANGUARD PITFALL

Comece já a treinar, e envie suas fotos até 30 de Janeiro
Mostre a todo o Brasil que você é Campeão!

CANAL 3 VIDEO CLUBE

MICRO &VIDEO

Jornal da Telinha

Software Integrado para Commodore - 64

EUA — Apesar de não estar sendo um grande sucesso de vendas, o Lisa da Apple causou uma revolução com a sua filosofia de software integrado.

Para 1984 é esperada uma grande disputa, com todas as grandes e médias software — houses introduzindo seus programas integrados, principalmente para IBM — PC e Apple IIe.

Visicorp, Digital Research, Microsoft e Lotus são algumas das empresas que competirão neste mercado.

A Commodore não poderia ficar para trás. Por isto está lançando para o 64, um programa integrado chamado Magic Desk. Ele simula a mesa de um executivo com máquina de escrever, calculadora, relógio e cesta de lixo. Uma mão indica qual a função a ser utilizada.

Com este programa, a Commodore espera sair na frente da concorrência. Como o preço do commodore 64 está abaixo de 200 dólares, ela possui uma grande competitividade. Deve abocanhar uma larga fatia do mercado.

Novos programas para o TK

São Paulo - Uma boa novidade para os usuários do TK 83: eles agora têm à sua disposição uma nova série de jogos animados de 2Kb. Os jogos foram desenvolvidos pela Multisoft, em grupos de fitas contendo dois ou três programas e a série também pode ser utilizada em outros computadores pessoais da linha TK da Microdigital.

Dentre os jogos que vão proporcionar as mais variadas emoções estão Invasores, Grand Prix, Limpeza Cósmica, Laser, Desafio Espacial, Confronto, Minotauro, Bombardeiro, Guilhotinha e Smag-Smarg.

Seiko lança sistema de computação miniaturizado

TÓQUIO — Mais uma dos japoneses. Preocupando até à insônia europeus e americanos com seus desenvolvimentos na microeletrônica, eles agora anunciam o lançamento, para este mês, em Tóquio, de um sistema de computador que tem como um de seus integrantes um relógio de pulso de 2K de memória. O sistema, de três componentes — relógio, teclado e controlador — foi criado pela Seiko.

O display do relógio — que exerce ainda todas as funções dele esperadas — tem capacidade de dois mil caracteres, com um painel de cristal líquido que pode também mostrar gráficos. Tem cinco chips de larga integração (large scale integration).

Outra novidade é a utilização de transmissão de dados sem fio por indução eletromagnética entre os componentes. E o controlador serve também para videogames.

O controlador tem capacidade de memória equivalente a de um computador pessoal. O chip Z-80 está sendo utilizado pela primeira vez neste tipo de equipamento, com 4K de memória RAM e 26 K ROM. O programa utilizado é o Basic da Microsoft, uma das maiores empresas do setor no mundo.

É sem dúvida um brinquedinho fascinante. O preço, porém, é um pouco pesado — cerca de dois milhões de cruzeiros.

Jornal da Telinha

DICAS E DÚVIDAS

Módulo de Expansão

Após ter lido a seção de Dicas & Dúvidas na página 12, item sobre Videogames, venho solicitar o endereço de alguma loja, que comercialize o módulo de expansão do Colecovision para cartuchos de Atari, em Porto Alegre, não sendo possível, uma loja do Rio ou São Paulo que possa enviar-me por reembolso postal.

Sem mais, agradeço desde já a atenção prestada, enviando um abraço e votos de um Feliz Natal e próspero Ano Novo.

João Roberto Gabbardo
Porto Alegre - RS

O Josias Studio possui um sistema de vendas para todo o Brasil e eventualmente, pode ter módulo de expansão para entrega. Os telefones são: Rio (021) 521-2597 e São Paulo (011) 280-9400.

Caso você não consiga, consulte as lojas, clubes e locadoras de games que estão relacionadas em nossa seção Guia de Serviços.

Odissey

Li em **MICRO & VÍDEO** que a Philips está produzindo cartuchos do Odissey para Atari 2600 e Colecovision. Gostaria de saber se Atari e Coleco vão fabricar seus cartuchos para o Odissey?

Sérgio Garrido
Ribeirão Preto - SP

A Atari anunciou recentemente, o lançamento de cartuchos para outros sistemas, como o Intellivision e o Colecovision. Infelizmente, nada, ainda em relação ao Odissey. A Coleco também fabrica seus cartuchos em versões para Atari 2600 e Intellivision. Como o Odissey acaba de atingir a marca de um milhão de aparelhos vendidos nos Estados Unidos e ainda possui uma boa fatia do mercado europeu, não é impossível que no futuro outras companhias, entre elas Atari e Coleco, venham a fabricar cartuchos para este sistema. Vamos torcer e esperar.

Cartuchos

Quero parabenizá-los pelas excelentes matérias desta revista. Comprei um videogame da marca Odissey e queria saber quais as vantagens e desvantagens deste aparelho e cartuchos, comparado com outras marcas. Quais os melhores cartuchos para Odissey?

Ricardo Corrêa
Canoas - RS

As vantagens e desvantagens do Odissey em relação aos demais aparelhos, estão na matéria "Escolha o seu Videogame Nacional" que foi publicada em MICRO & VÍDEO número 2. Para a análise dos cartuchos, acompanhe nossa seção Joystick. Dos cartuchos que analisamos, até o momento, os que mais nos impressionaram são: Come Come, Didi na Mina Encantada, Senhor das Trevas, Ovni, Killer Bees (Abelhas Assassinas), Wall Street, Em Busca dos Anéis Perdidos, A Conquista do Mundo, Tartarugas e Macacos me

Leia e assine MICRO & VIDEO

"A REVISTA QUE ACABA COM OS MISTÉRIOS"

SIM! Quero desvendar os mistérios do micro e do video, assinando Micro & Video por 12 meses.
Estou enviando Cr$ 11.000,00 através do cheque nominal de n.º _____ do banco _____
_____ à FONTE EDITORIAL E DE COMUNICAÇÃO LTDA.
Quero que minha assinatura seja enviada para:
Nome: _____
Endereço: _____
_____ CEP: _____
Cidade: _____ Estado: _____
Envie este cupom para: MICRO & VIDEO
Av. Passos, 101/Gr. 1203
CEP 20051 - Rio de Janeiro - RJ - Tel.: (021) 253-7730

Se não quiser cortar a revista, tire uma fotocópia.

Jornal da Telinha

Mordam. Como ainda não pudemos analisar toda a biblioteca do Odissey, esta lista poderia ser acrescida de alguns títulos.

Endereço

Eu queria, se possível que me fornecessem o endereço da Activision, que apareceu na nota "joystick quebrando agora tem conserto", em **MICRO & VÍDEO**, número 1.

Valério Cerqueira
Brasília - DF

O endereço da Activision, que consta na nossa seção Guia de Serviços no setor Lojas de Games é o seguinte: Rua Visconde de Pirajá, 303 loja 217. Ipanema - Rio de Janeiro - RJ

Adivinhão

Gostei muito desta Revista. Tenho um micro CP-300 e gostaria de colaborar. Estou mandando um programa de um joguinho que inventei, e um artigo com dicas para programar.

O nome do jogo é ADIVINHÃO, e o fiz através dos operadores aritméticos do computador. É um jogo para dois jogadores.

O primeiro digita um número de 1 a 100. O segundo jogador deve adivinhar qual o número escondido com as dicas (número muito alto, número muito baixo). O artigo dá as dicas de como corrigir erros inesperados em programações.

Dicas para programação:

1 — Uma boa idéia é pedir para um amigo ditar o programa, assim ele estará pronto mais rapidamente e sem confusões.

2 — Quando errar uma linha não se desespere! Copie-a novamente. O próprio computador a corrigirá. Faça o mesmo, caso pule uma linha.

3 — Não é preciso seguir à risca os espaços do programa (somente entre as aspas é preciso tomar cuidado), pois ele entenderá do mesmo jeito.

4 — Sempre, é bom copiar o programa em velocidade de 500 bounds, pois ela é mais simples, apesar de ser mais demorada.

5 — Para gravar o programa use o comando CSAVE "N", onde N é o nome do programa. Para se ler, basta usar o comando CLOAD"N".

```
5 REM "ADIVINHÃO"
10 CLS
15 REM "INICIALIZAR"
20 PRINT TAB (24) "ADIVINHÃO"
30 PRINT "INSTRUÇÕES"
40 PRINT "VOCÊ ESCONDE UM NÚMERO DE SEU ADVERSÁRIO DE 1 A 100"
50 PRINT "E COM MINHAS DICAS ELE TENTARÁ DESCOBRIR"
60 INPUT "QUE NÚMERO VOCÊ DESEJA ESCONDER DE SEU ADVERSÁRIO"; A$
70CLS
80 INPUT "QUAL O SEU NOME";D$
85 cls
86 PRINT D$;: PRINT "JOGA"
90 INPUT "QUE NÚMERO VOCÊ DESEJA TESTAR";R$
100 IF R$ > A$ PRINT "NÚMERO MUITO ALTO": GOTO90
İ10 IF R$ < 6A$ PRINT "NÚMERO MUITO BAIXO": GOTO90
120 IF R$=A$ PRINT "ACERTOU MUITO BEM"
140 INPUT "APERTE < ENTER > ";: GOTO10
```

Pedro Echeverria
Campinas - SP

Pantera Cor de Rosa

Eu queria saber onde posso adquirir cartuchos americanos do Odissey. Em São Paulo tem? Onde? A Philips americana já lançou cartuchos com o personagem Pantera Cor de Rosa?

Geraldo Martins
Itapetininga - SP

Nenhuma loja recebe com regularidade cartuchos Odissey americanos. Isto deve-se ao fato de que praticamente todos os cartuchos para este sistema já terem sido lançados pela Philips brasileira. Os dois únicos cartuchos que ainda não temos notícia de estarem disponíveis no Brasil são Atlantis e Demon Attack, ambos produzidos pela Imagic. Caso você queira insistir, consulte com regularidade as lojas, locadoras e clubes de games, que constam em nosso Guia de Serviços, pois eventualmente eles podem receber alguns destes cartuchos.

Apesar de já fazerem alguns meses do anúncio da compra dos direitos da Pantera Cor de Rosa, a Philips americana ainda não lançou nenhum cartucho com o simpático personagem. Pode crer que assim que sair, nós informaremos.

ENCARTE

Em primeiro lugar, parabéns. Chegou quem estava faltando! Eu e meus filhos adoramos sua publicação, mesmo já sendo assíduos leitNres de outras revistas, tais como: Nova Eletrônica, Micro-Mundo, Video-News, Be-a-bá da Eletrônica etc.

Gostaria, entretanto, de sugerir algo que considero inédito em publicações do gênero ou outras: publicar um encarte que poderia ser vendido separadamente, por exemplo: Micro & Video, Cr$ 300, Encarte Cr$ 1.000; Micro & Video + Encarte, Cr$ 1.200.

O Encarte seria uma espécie de BE-A-BÁ da linguagem Basic, que como sabemos é a linguagem universal para micros. O enfoque seria formatado à maneira de um "Curso de Basic por Correspondência", iniciando-se de uma maneira bem simples de forma a propiciar a introdução de uma criança alfabetizada no mundo maravilhoso dos computadores. Com tempo, da carruagem, o curso se sofisticaria, permitindo a todos um bom acompanhamento da matéria. Quando completados uma série "X" de encartes, vocês lançariam capas para a formação de uma biblioteca sobre o assunto.

Dessa maneira, ficaria a livre critério de cada leitor, segundo suas posses, comprar só a revista, só o encarte ou ambos. Em termos Brasilianos, bastante democrático, não acham?

Meu filho, Breno Marco, sugere que publiquem em cada número, lista dos 10 cartuchos de videogames mais procurados, seguidos de comentários e se possível, "dicas e macetes" para fazer mais pontos. Abraços e contem comigo e filhos como leitor e "comprador".

Calisto Franco da Silva
Rio de Janeiro - RJ

Sua sugestão para o encarte é muito interessante e estamos estudando a possibilidade de viabilizá-la. A sessão Joystick traz análises e dicas sobre os principais cartuchos de videogames, todos os meses. A partir deste número, ela passará a contar com uma pesquisa mensal sobre os cartuchos mais vendidos, alugados ou procurados em lojas, clubes e locadoras do Rio e São Paulo.

OS VIDEOGAMES NOS ESPORTES

Com a chegada do verão e da temporada de férias, é tempo de sol, calor, praia, biquinis, piscina, descanso e, também, de atividades esportivas. futebol, Vôlei, basquete, tênis, squash, natação, atletismo, jogging, boliche, golfe. Seja qual for o seu esporte favorito, tire o equipamento do armário e mãos à obra.

Chato mesmo é quando chega aquela "chuvinha estraga prazeres", não há quadras disponíveis para o aluguel, os times já estão completos, os parceiros não chegam ou a antiga distensão o deixa fora de ação por alguns dias.

Agora, você não precisa mais se preocupar. Basta ligar a televisão, instalar o seu videogame, escolher o cartucho com seu esporte favorito e viver todas as emoções de um grande atleta.

Ignácio Machado

Sem dúvida alguma, um joystick, paddle ou disco de direção jamais poderão substituir uma raquete, rede, cesta, luvas ou o velho par de tênis. O que não se pode negar, porém, é que os novos sistemas programáveis de videogames estão repletos de opções em quase todas as modalidades esportivas.

Pelé Eletrônico

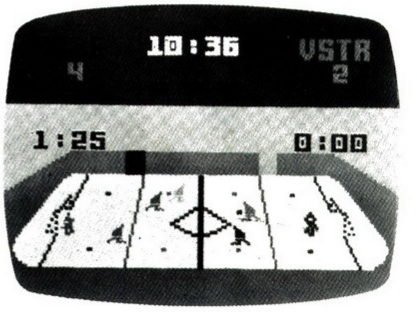
Apesar dos videogames terem surgido nos Estados Unidos, o velho esporte bretão está disponível em quase todos os sistemas.

Pioneiro no Brasil, o Odissey, ao ser lançado, trazia, em sua biblioteca de cartuchos, *Futebol Eletrônico* (Philips), uma versão simplificada do nosso esporte favorito *Futebol de Salão* (Philips).

Os possuidores do Atari 2600 têm várias opções. A primeira delas *Championship Soccer* (Atari), um tanto rude e primária, foi acrescida de fogos de artifício, vibração da torcida e rebatizada com o sugestivo nome *Pele's Soccer* (Atari). Os gráficos simulavam uma visão de cima do campo e os jogadores eram blocos coloridos. Com a evolução na programação e o aumento de memória dos cartuchos, foram lançados mais duas novas versões. A Mattel, famosa pela qualidade de suas simulações esportivas, criou *International Soccer*, a melhor versão deste esporte para o 2600. No Brasil este jogo pode ser encontrado com o nome de *Futebol*, em cartuchos Dynacon ou Canal 3. A Atari, não satisfeita com as versões anteriores, renovou sua linha com *Real Sport Soccer*, com gráficos bem melhores e o campo deslizando na horizontal, ao invés de na vertical, como todos os cartuchos anteriores.

NASL Soccer/ Futebol (Mattel) para Intellivision aproveita-se da maior capacidade de memória deste sistema de segunda geração, para simular o futebol com nuances incríveis. Laterais, escanteios, apitos do juiz, jogadores entrando no gramado, enfim, tudo para aumentar o realismo e envolver mais ainda o jogador com o lazer eletrônico.

Dos sistemas de terceira geração, o Colecovision, até o momento, não possui nenhum cartucho de esportes. Foram anunciados um novo super controle e uma futura linha de jogos esportivos. Mas, nada ainda. O Atari 5200 é bem mais generoso. Uma versão mais possante de *Real Sport Soccer* (Atari) já está a venda para este sistema. O jogo, porém, não traz nada de novo em relação ao ótimo cartucho já existente para Intellivision.



Esportes de Inverno

Você não precisa mais sair do Brasil para esquiar. *Skiing* (Activision) para o 2600, *Esqui nos Alpes* (Philips) para Odissey e *V. S. Ski Team Skiing*, trazem a neve até sua casa, sem fazer turismo.

Os amantes do hockey sobre o gelo poderão divertir-se com hóquei (Philips) para Odissey, *Ice Hockey* (Activision) para Atari 2600 e *NHL Hockey* para Intellivision.

Tudo na vida tem cor. Vida é cor, movimento, expressão, fazer, por idéias em ação, dar forma.

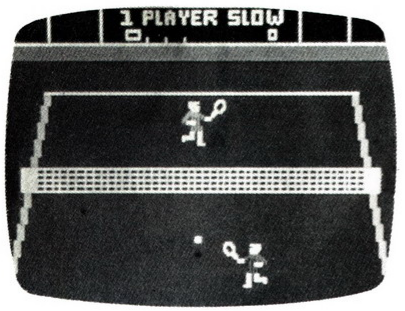
Você cria, mistura cores livremente e assim dá forma a uma idéia. E é aí que entra a Grafcolor,

para reproduzir com tecnologia e fidelidade o resultado, a criação. Só assim, a idéia passa bonito e tudo ganha sentido.

graf color

A Imagem Ganha Sentido

Fotolito e Rotofilme · São Paulo Tel.: 279-2011 · Rio de Janeiro Tel.: 580-4732



Borg e você

Topspin, voleiros, saques violentos, todos os golpes do elegante tênis podem ser vividos na sua telinha, através das várias versões existentes. Quem não se recorda do clássico *Pong* (Atari), onde duas barras serviam de jogadores? Já na Activision, Alan Miller nos brindou com seu brilhante *Tennis*, que hoje já é um clássico em 2K. Com gráficos mais vivos e detalhados, *Realsport Tennis* (Atari) em 8k tem ação bastante similar a seu antecessor. Com incrível realismo e riqueza de detalhes, *Tennis* (Mattel) é mais um exemplo da qualidade da linha esportiva do Intellivision. *Realsport Tennis* (Atari) também pode ser encontrado para o 5200.

Outros esportes de raquete estão representados em *Racquetball* (Apollo) e *Wall Ball* (Avalon Hill), ambos para o Atari 2600.

Video direção

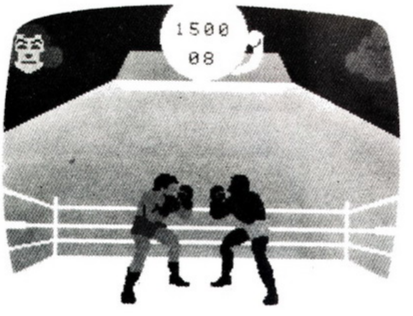
Para deleite dos fãs de Nelson Piquet, Ayrton Sena e Emerson Fitipaldi, o maior número de opções está na área do automobilismo.

O cartucho que acompanha o Odissey nacional possui dois jogos de direção *Fórmula-1*, onde você tenta percorrer uma determinada distância no menor espaço de tempo e *Interlagos* que tem um circuito cheio de curvas que dificultam o desenvolvimento de altas velocidades.

Os possuidores do Intellivision podem optar por *Car Racing* (Mattel) um dos três jogos do cartucho Triple Action que acompanha o console, *Auto Racing* (Mattel) uma complexa simulação onde você poderá escolher entre cinco tipos de carros diferentes, uma versão de *Turbo* (Coleco) para este sistema e o novíssimo *Bump'n Jump* (Mattel) corrida onde seu carro pode até pular.

Para Colecovision, há o ótimo *Turbo* (Coleco), que além dos ótimos gráficos, vem com um volante e um acelerador, que aumentam o realismo do cartucho.

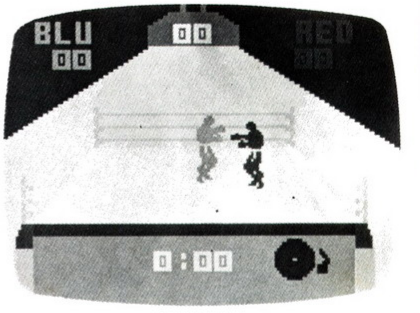
O maior número de cartuchos, porém, é o do Atari 2600. *Dragster* (Activision) nos traz esta modalidade americana de competição automobilística, onde a arrancada é o ponto mais importante. *Grand Prix* (Activision) é a corrida vista de cima. *Math Gran-Prix* (Atari) pode ser classificado como um jogo educativo. Os melhores exemplares deste estilo, porém, encontram-se no gênero "pista deslizante" com enfoque visual por detrás de seu carro. Sucessos como o antigo *Night Driver* (Atari) e os novíssimos *Turbo* (Coleco) com o grande *Prêmio de Mônaco, Enduro* (Activision) um rally com inúmeras variações e *Pole Position* (Atari) uma versão com lindos gráficos e um Grande Prêmio de Fórmula Um.



Jornada na TV

Os fãs de Bernard, Renan, Montanaro, William e Cia., também têm vez nos videogames. *Real Sports Volleyball* (Atari) simula as populares duplas de praia, com direito a um pôr do sol ao final de cada partida.

Mais ambiciosa, a Philips em seu *Voleibol*, para o Odissey, apresenta times de seis jogadores, como nos jogos oficiais do esporte. Bons efeitos sonoros ajudam a incrementar a ação deste cartucho.



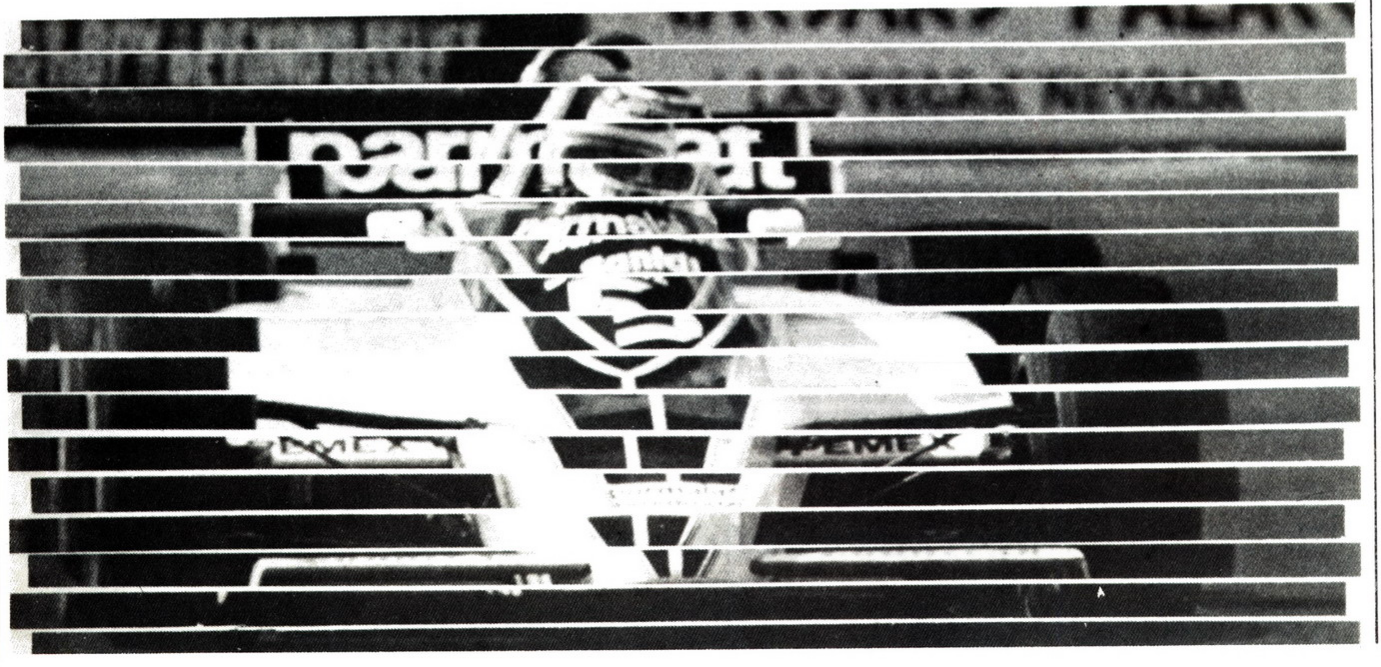
Nariz Intacto

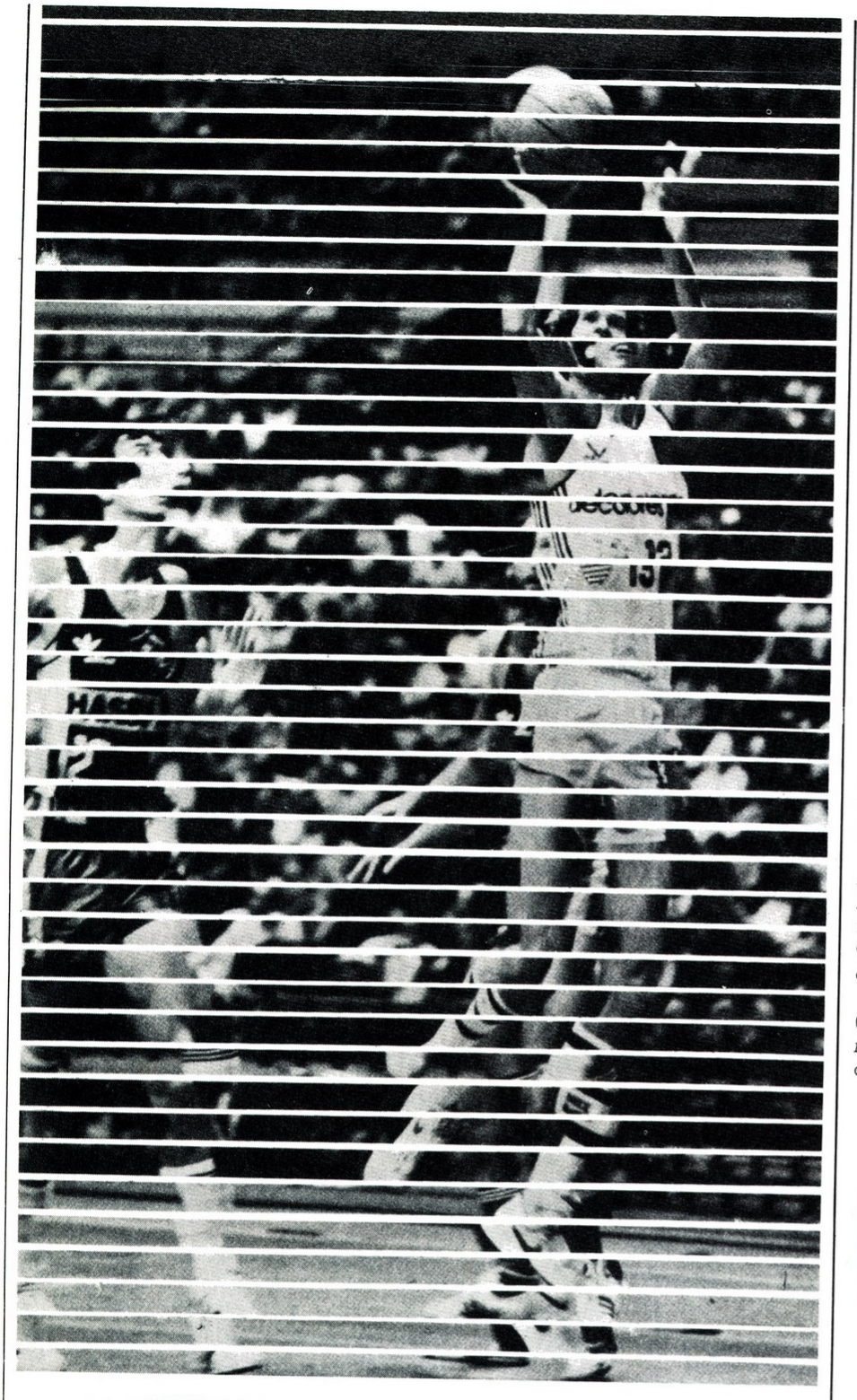
Uma das maiores dificuldades para a popularização da prática do box, reside nos danos físicos causados por este violento esporte. Com o surgimento dos videogames, agora você pode bater ou apanhar à vontade, sem sair de nariz quebrado.

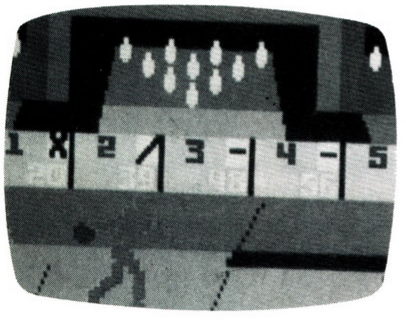
Boxing, da Activision para o 2600, é uma interessante simulação do esporte, com a visão de cima. Como é comum nos jogos para Atari, você pode também jogar contra o aparelho.

A versão mais sofisticada para Intellivision, *Boxing* (Mattel), permite que você escolha a característica do seu lutador, ofensivo, defensivo, balanceando ou imprevisível.

A Coleco comprou os direitos da Rocky e pretende lançar para seu sistema um jogo baseado no filme, com gráficos super detalhados.







Boliche e Golfe

Esporte de milionários, que exige grandes espaços, cada vez mais escassos nas metrópoles, o golfe se democratiza através da eletrônica.

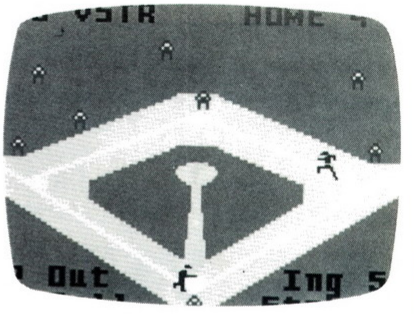
Golf (Atari) para Atari 2600, *PGA Golf* (Mattel) para Intellivision e *Golfe* (Philips) para Odissey são as opções para os maníacos e os que desejam se iniciar neste nobre esporte.

Para os que se interessam em derrubar pinos em vigorosos Strikes ou Spares, os videogames reservam as emoções de *Bowling* (Atari) para 2600, *PBA Bowling* (Mattel) para Intellivision e *Boliche* (Philips) para Odissey.

Arremesso Certeiro

Cada vez que Hortência ou Oscar acertam aquela minúscula cesta, vibramos com a torcida. Agora, podemos fazer as mesmas jogadas sensacionais. Para o 2600, *Basketball* (Atari) foi desenhado por Alan Miller, que viria fundar a Activision. Basquetebol (Philips) é a versão para Odissey deste esporte, onde você poderá treinar seus arremessos certeiros.

Controlar simultaneamente doze teclas e o disco de direção é o maior desafio de NBA *Basketball Mattel*, a complexa simulação do basquete para Intellivision.

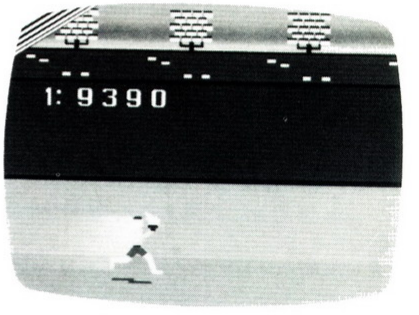


Esportes Americanos

De pouca penetração no Brasil, porém de grande sucesso nos Estados Unidos, o baseball e o futebol americano possuem cartuchos para quase todos os sistemas.

Home Run (Atari) para o 2600, *Major Leaque Baseball* (Mattel) para Intellivision, *Basebol* (Philips) para o Odissey e um futuro *Head To Head Baseball* (Coleco), para a Colecovision, fazem a alegria dos amantes do basebal.

Football (Atari) para o 2600, *NFL Football* (Mattel) para Intelivision e *Futebol Americano* (Philips), para o Odissey, simulam o truculento futebol americano.



Outros esportes

Os amantes do taco poderão divertir-se com *Bilhar* (Philips) para Odissey ou *Trick Shot* (Imagic) para Atari 2600, onde poderão testar toda a sua perícia.

E até o complexo decatlo, com suas dez provas pode ser curtido em *Decathlon* (Activision), a última criação de David Crone, o designer do super clássico *Pitfall*.

Com tantas opções, é impossível deixar de aproveitar as delícias dos esportes eletrônicos. Qualquer que seja o seu sistema, existe sempre uma modalidade para que você se mantenha em forma.

QUEM SABE, ENSINA:

O ator, produtor e diretor Daniel Filho é mais um dos profissionais da Comunicação no Brasil que começou sua carreira fazendo e aprendendo. É também mais um que criou sua própria linguagem profissional, através da longa convivência com toda a parafernália tecnológica que lhe possibilitou uma longa lista de realizações: dirigiu cinco filmes e 23 novelas para a televisão, foi ator em 19 filmes e perdeu a conta das inúmeras atuações que fez tanto para o cinema, quanto para a TV, bem como do número de programas, seriados e novelas que produziu.

Jurema Actis

Confesso que meus filmes Super-8 nunca sairam bons. Pode parecer mentira, mas é a mais pura verdade. Quase sempre ou eles ficavam fora de foco ou, quando acertava o quadro, de alguma forma eles continuavam ruins.

AS DICAS DO DIRETOR DANIEL FILHO

Há uns 10 anos, conversando num restaurante com William Willer, diretor de cinema americano (Ben-Hur, O morro dos ventos uivantes e O colecionador) e ganhador de quatro Oscars, também me confessou que costuma filmar Super-8 e que seus filmes também são muito ruins. É aquela velha estória, "casa de ferreiro, espeto de pau".

Vídeocassete também gravei uns poucos e minha experiência não chega a ser um exemplo, porque na maioria das vezes apago tudo, volto a gravar na mesma fita, não presto muita atenção nem ao que estou fazendo, nem ao equipamento.

Apesar disso, posso dizer que sou um bom câmera, isto porque sou um bom fotógrafo. Por isso, acho que quem pretende aproveitar ao máximo um equipamento tão caro como esse, antes de mais nada, tem que saber manejá-lo pelo menos com uma certa desenvoltura, com alguma eficiência.

É preciso levar-se em conta a questão do tempo, em primeiro lugar. O que eu quero dizer com isso é que "o segundo" é muito importante em matéria de tempo para registrar o que está à sua frente. Isto pode parecer estranho porém, a verdadeira dimensão do que quero dizer está ligada ao que eu chamo de "questão de dedo", ou seja, naquele segundo que está entrando, a imagem que você está captando tem que ser logo registrada. Por isto, a "tal questão do dedo", porque você tem que ser muito ágil para acionar o botão de gravação na hora certa.

Além do mais, sou um diretor que gosto de ensaiar muito antes de gravar, sobretudo as cenas emocionais e, quando sinto que está quase dando certo é que começo a gravar. E pelo meu estilo, costumo deixar os atores bem à vontade, evito as tensões e fico muito atento aos movimentos dos objetos, das pessoas etc.

Eu sou daqueles que pensam como Emilio Fernandes, diretor mexicano dos anos 70, que acreditava que filmar uma cena é tentar vê-la sob os olhos da emoção. Como nossos olhos possuem a chamada decupagem cinematográfica, as cenas são registradas sob o ponto de vista absolutamente emocional de quem olha, e, mesmo assim, cada pessoa faz uma decupagem diferente.

Imagens

O caminho para se fazer uma boa gravação ou filmagem, está em muitos livros, porém você precisa conhecer bem a linguagem das lentes (Zoom, travelling) para poder dispor com consciência dos efeitos óticos que pretende obter.

Em muitos anos de profissão tive que improvisar muitas vezes para chegar até onde queria, em "Irmãos Coragem", por exemplo, raramente tinha os cavalos para gravar minhas cenas, porque eles nunca chegavam a tempo e eram muitas as dificuldades de locomoção. O jeito era filmar sem cavalo, com os atores sentados numa cadeira nas cenas paradas e nas de movimento em cima de uma "pick-up". Depois de um certo tempo passei a ser exigente e não mais quebrei galhos, hoje em dia, adapto o que posso.

"Em véu de noiva", novela que foi ao ar em 68, 69, tinha cenas com automóveis de fórmula 1 e, naquela época, não existia um só automóvel de fórmula I no Brasil e o protagonista era um piloto e, em muitas cenas fazia corridas. Em "Sangue e areia", fazia cenas de tourada numa arena, sem touro.

Acho que o melhor caminho para se fazer uma boa gravação é contar com as disponibilidades do momento e tirar partido disso.

Josias STUDIO

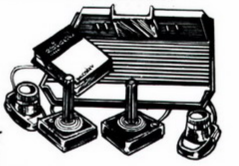
33 anos em Cartaz

ATARI • VÍDEO • CÂMERAS • SOM • MICROS • CONSERTOS

630.000 CLIENTES SATISFEITOS!
VENHA ASSISTIR AO NOSSO SHOW.

ANTES QUE ACABE...

ATARI-GAMES



Menor preço

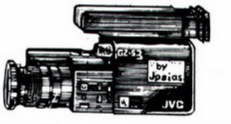
2.000 jogos em estoque

SUPORTE TV

Teto ou parede

Oscilante funcional

CÂMERAS-VÍDEOS



Transcodificações JVC Panasonic
Assistência completa PK 957
GX 59U GX5NU-G2S3 GX78.88

VÍDEOS SHARP PHILCO

Transcodificações
Panasonic 6.500, 6.600
Oficina Autorizada JVC-Panasonic

TELEFONE S/ FIO

SECRETÁRIA ELETRÔNICA

Instalações
Assist. Técnica
Cobra
Panasonic
Sanyo
ITT-CCG

MESA P/ TV-VIDEO

16 Modelos originais

O PÚBLICO PEDIU
JOSIAS ATENDEU
O 1º VIDEO CLUBE
SEM FRESCURA

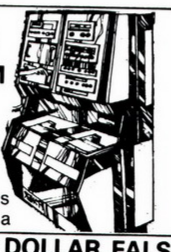
2.500 FILMES

MORDOMIA TOTAL

10 PAGAMENTOS SEM ENTRADA

ABERTO ATÉ 22HS - SÁBADOS
DOMINGOS E FERIADOS

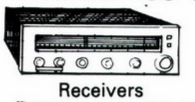
MESAS DE SOM



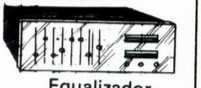
10 Pagamentos sem entrada

DETETOR DOLLAR FALSO

TUDO EM ACESSÓRIOS VIDEO-SOM



Receivers



Equalizador

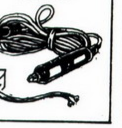
Video Detailer

Cabos

fitas video

Bolsas

Baterias Video



PERCA A VERGONHA LIGUE JÁ PRO Josias

RESERVAS P/ TELEFONE PARA TODO O BRASIL

ACOMPANHE NOSSAS OFERTAS NO JB, O GLOBO, ESTADÃO (SP) E NAS REVISTAS ESPECIALIZADAS.

Josias STUDIO

RIO RUA FRANCISCO OTAVIANO, 20
SHOPPING CASSINO ATLÂNTICO POSTO 6. COPA
TELS.: 521-2597 E 287-0344.

SÃO PAULO
AV. 9 DE JULHO, 5713. JARDIM PAULISTA
(011) PABX 280-9400.

STARDUST MEMORIES ★★★★

(Memórias)

De Woody Allen. Com Woody Allen e Charlotte Rampling

Luis Eduardo Mihich

Com um Manhatan, este filme é o mais pessoal de Woody Allen e foi rodado em preto e branco. Esta opção realça as qualidades do excepcional fotógrafo Gordon Willis, habitual colaborador de Allen, que a exemplo de Bergman (de quem é confesso admirador), prefere trabalhar sempre com a mesma equipe e dispensa os dispendiosos orçamentos hollywoodianos.

Apesar disso, Allen tem sido considerado um dos raros sopros criativos do atual cinema americano, unindo a sua inesgotável verve de comediante, ao talento consumado de um cineasta que ama o seu metier.

Tudo isso, não impediu que *Stardust Memories* seja considerada uma obra devastadora e amarga, desmistificando tanto o cinema, como sucesso. E que também oferece uma visão pessimista das relações humanas sem utilizar o contraponto do humor, o que parece ter tornado o filme impopular tanto para o público quanto para a crítica internacional.

Memories propõe, uma sátira que não visa o mero entretenimento, nem Allen se esforça para desfazer a amarga angústia que encobre cada ironia.

O objetivo do diretor raramente perdoado é alcançar a perplexidade do espectador, denunciando a frieza e falso glamour que cerca o sonho americano, e por extensão o show-businees em geral. A platéia é forçada a se distanciar, sob o impacto da destruição do consenso, fabricado ao longo de anos de escapismo tradicional, que o cinema tem oferecido em diversas embalagens. Semelhante heresia, nem os críticos aceitam.

Infinitamente mais instigante que A Midsummer Nights Sex Comedy (aqui chamado Sonhos Eróticos de uma Noite de Verão), filme posterior em que o diretor e ator se repete a exaustão, até então, *Stardust* é talvez o seu melhor filme, ao lado do impagável Love and Death (A Última Noite de Boris Grushenko) em que o diretor ironiza toda a tradição literária russa.

Aguardemos Zellig, seu mais recente filme, recém lançado em Nova York e nos festivais de Cannes e Veneza, com reconhecimento de público e crítica. Nesta nova obra, Woody Allen retoma o tema do efêmero sucesso, uma febre do mundo atual já abordada com desconcertante honestidade em *Stardust Memories.*

FITZCARRALDO ★★★★★

De Werner Herzog.
Fotografia Thomas Mouch.
Com Klaus Kinski, Claudia Cardinale, José Lewgoy, Miguel Angel Fuentes, Grande Otelo e outros.

Maria Luiza Kfuri

Fitzcarraldo é basicamente a história do sonho de um homem obstinado em construir uma Casa de Ópera em Iquitos, na Selva Amazônica. Para isso, Fitzgerald (mais tarde *Fitzcarraldo* para os índios) financiado por sua namorada Molly, (Claudia Cardinale) compra um barco e o direito de explorar seringais situados em um local inacessível.

As imagens são fantásticas. Um guarda-chuva aberto, flutuando no meio do rio. O gramofone tocando Enrico Caruso em primeiro plano com a selva expessa e colorida não só servindo de fundo, mas criando uma imagem surpreendentemente nova, e o toque de mãos com os índios.

Como evitar as corredeiras? *Fitzcarraldo* tem a resposta. O barco terá que subir a montanha. Para isso, cria-se toda uma engrenagem. E lá vai a embarcação altaneira, puxada por cordas.

No fim das contas, tanto trabalho para nada. Os índios têm sua própria visão de mundo, como na definição de Herzog: "o filme desenvolve dois níveis distintos do sonho. Os índios não compreendem a catástrofe ou o sonho de *Fitzcarraldo*, assim como o explorador não compreende o sonho dos índios. Eu mesmo não os entenderia, mesmo depois de 20 anos de convivência. Eles só ajudam aos invasores brancos para se reconciliarem com os maus espíritos e isso vale para *Fitzcarraldo* como para a colaboração que tivemos nas filmagens entre a fronteira do Peru com o Equador".

No filme tudo é real, não existe montagem. A história das filmagens foi registrada num documentário, a Burden of Dreams (O Peso dos Sonhos) de Les Blank, exibido no último festival do Museu de Arte de São Paulo.

O Filme tem um ritmo lento como lenta é a Amazônia e seus habitantes.

Lewgoy está ótimo como um Barão da Borracha e Otelo como empregado da ferrovia que não abandona seu posto, é adorável.

"Fiz um filme inimitável", disse Herzog.

THE FOG★★★

(A Bruma Assassina)
De John Carpenter. Com Janet Leight e Jamie Lee Curtis

Luis Eduardo Mihich

Autor de brilhantes thrillers de suspense de horror (Noite das bruxas e outros), Carpenter parece seguir a trilha de Hitchcock sem, contudo, imitá-lo como fez Brian de Palma, atual guru do suspense na América e responsável por êxitos como Carrie, a estranha ou Vestida para matar. Muito embora De Palma tenha demonstrado um fôlego invejável e uma viva narrativa, Carpenter preferiu o culto ao estilo dos filmes de horror classe B, dos anos cinqüenta, preocupando-se sobretudo, com a eficácia da tensão que se desenvolve na tela.

Uma vez mergulhados na fantasia deste filme é impossível ficar indiferente. A estória conta o juramento de sanguinários piratas, que foram traídos e assassinados e que para consumar sua vingança, voltam à cidadezinha litorânea que outrora fora seu refúgio, e dizimam todos os cidadãos do balneário.

A partir desta premissa continua a narrativa em crescente terror, quando um navio assombrado chega, cercado por uma misteriorsa neblina, a bruma assassina da tradução (apesar dos homicídios partirem dos espectros e não da neblina propriamente dita).

Carpenter faz um bom uso dos efeitos especiais, criando uma atmosfera onde alterna o suspense com impactos, cada vez maiores. Janet Leigh por sua vez, faz uma aparição especial dividindo com sua filha, Jamie Lee Curtis, estrela habitual do diretor (Halloween e Halloween II) e atual musa do terror americano, que aparece sempre notável entre uma facada e outra.

Além de usar Janet Leight, a Marion de Psycho (Psicose), o diretor também evoca o mestre do suspense na reconstituição precisa do vilarejo de Bodega bay em Ther Birds (Os pássaros), clássico que John Carpenter parece ter apreciado e recolhido os fluidos, que impregnam este *The Fog*, permitindo-se no entanto, uma dose de violência e apelo ao sobrenatural, que o torna diferente da permanente ambigüidade Hitchcockiana.

Como The Birds, também *The Fog* assemelha-se a um pesadelo infantil. Nada mais deliciosamente pavoroso, para os aficionados do gênero.

DEEP THROAT★★

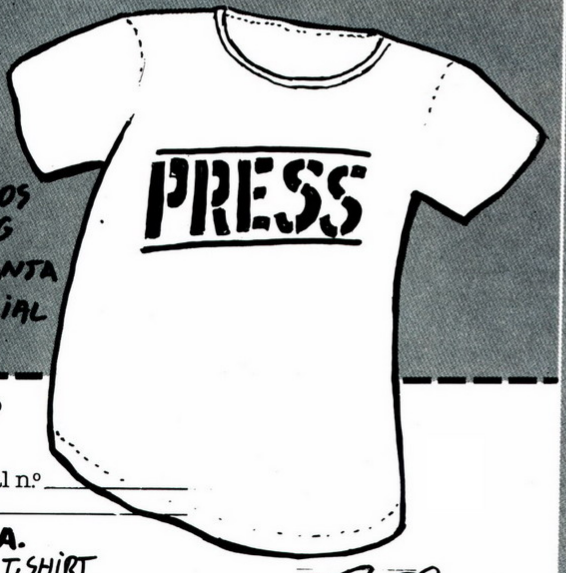
(Garganta Profunda)
De Gerard Damianos
Com Linda Lovelace

Maria Luiza Kfuri

Primeiro filme pornô explícito de exploração não clandestina e campeão absoluto de bilheteria em seu gênero, no que não foi até hoje superado.

Com muitas acrobacias e uma certa comicidade, o filme conta a história de uma jovem (Linda Lovelace) que, apesar dos inúmeros amantes, não consegue atingir o orgasmo pleno (para ela teria o som de sinos badalando, explosões de fogos de artifício ou o lançamento de foguetes). Orientada por uma amiga, resolve consultar um médico especialista em Sexologia. Feito o diagnóstico, (ela tem uma anomalia) Linda parte em busca do prazer.

ENTRE NUMA INCRÍVEL T-SHIRT



- TAMANHOS P · M · G
- COR LARANJA
- CORTE ESPECIAL

Estou enviando **Cr$ 9.000,00** através do cheque nominal nº _____ do banco _____ à **VINYL LTDA.**
QUERO MINHA T-SHIRT NO TAMANHO □ P □ M □ G
ENVIADA PARA:

Nome: _____
End.: _____
_____ Tel.: _____
Cep _____
Cidade: _____
Estado: _____

Envie este cupom para:
VINYL LTDA.
R. SOROCABA 720 SOBRADO
CEP. 22271 RIO DE JANEIRO/RJ.

e aqui, os vencedores do concurso:

CAMPEÃO DO MÊS

ZAXXON:	Fábio Lins Palheiros	72900
DEFENDER:	Pedro Eituts	999950
CENTIPEDE:	Carlos Vieira	42157

uma promoção

CANAL 3 VIDEO CLUBE

MICRO &VIDEO

PARTICIPE VOCÊ TAMBÉM!

POLTERGEIST★★★
(O Fenômeno)

De Steven Spielberg. Com Beatrice Straight Jobeth Williams e Craig T. Nelson

Luis Eduardo Mihich

Os fãs do cinema de terror, assim como os apreciadores dos inúmeros efeitos especiais criados pelo aparato tecnológico do cinema americano, não se decepcionaram com *Poltergeist*, nome dado a certos fantasmas brincalhões de origem germânica, que se abrigam em castelos e, mais recentemente, na casa de simpáticas famílias norte-americas.

Na realidade, o horror do filme não se justifica nem por um mínimo rigor na atmosfera de — pouco suspense, porém, muito bem tramados sustos —, nem pela total inverossimilhança do argumento o que reforça a impressão de que *Poltergeist* é um filme de terror para crianças, equivalendo a um passeio na Haunted Mansion, na Disneylandia.

Até metade do filme, o espectador se deixa seduzir por esta brincadeira, envolvido pela excelente montagem, e sofisticados efeitos visuais. Mas perto do clímax, com a chegada de uma anã medium que é chamada para exorcizar a casa, o filme passa a ressentir de um meloso e inconveniente sentimentalismo e descobrimos, tediosamente, que papai e mamãe, amam sua filhinha e viceversa.

O ridículo chega ao ponto de arrancar risos da platéia, quando a mãe da menina seqüestrada pelas forças do além, via televisão (a eterna encarnação do mal no cinema, não por coincidência), sente seu baby passando pelo seu corpo como se fosse numa corrente de ar.

Os quiproquós se sucedem, e absurdos que faziam James Bond corar até as orelhas, também. Steven Spielberg nunca havia ousado ir tão longe como diretor, ficando cautelosamente na produção. Mas tarde, ele lançaria o seu E.T. (Extra Terrestrial) para a alegria da garotada, do seu gerente de marketing e fabricantes de brinquedos de plástico.

Poltergeist, apesar dos pesares, cumpre a tarefa de divertir por duas horas sendo facilmente esquecível dois minutos depois. Ideal como se vê, para passar uma tarde de domingo em frente à televisão.

ERASER HEAD★★★★★
(Cabeça de Borracha)
De David Linch.

Luis Eduardo Mihich

Recentemente, O Homem Elefante, um filme rodado em preto e branco, de formato clássico, estrelado por John Hurt, Anthony Hopkins e Anne Panncroft, chamou atenção de público e crítica para o diretor David Lynch e foi julgado aqui entre nós, no Brasil, como uma espécie de debut do inglês Lynch.

Trata-se de um equívoco, porque antes de The Elephant Man (O Homem Elefante), houve e sempre haverá Eraser Head (Cabeça de borracha), o filme culto das sessões late night nova-yorquinas e londrinas, além de um marco revolucionário na estória do cinema underground.

Em The Elephant Man, Lynch comprometeu-se com o aparato de uma produção dispendiosa e as nuances melodramáticas de um roteiro baseado em caso real (a estória de um homem monstro que viveu em Londres na época vitoriana) construindo, portanto, um espetáculo sensível e contudente porém menos pessoal.

No anterior *Eraser Head*, Lynch pode exercitar livremente sua feérica criatividade e a inclinação para a mordacidade com que trata temas e personagens. Também rodado em preto e branco, com esplêndido resultado cromático, o filme nos conta a estória de um homem comum que mora em meio ao auge da poluição urbana e cuja união com a noiva — de uma família tão repressiva quanto patética — implicará no nascimento de um impagável bebê monstro, misto de um feto de camelo com boneco de borracha. Ao invés de chorar a criatura urra, levando à beira da loucura o infeliz pai.

Não contando necessarimanete uma estória, o filme se estrutura como um pesadelo, e é apreciado pelos aficionados como um bizarro exercício do gênero de horror, sem no entanto, abandonar o humor ainda que negro, como na cena da mais estranha imitação de Doris Day (ou outra estrela de cinema similar à açucarada protagonista de Pillow Talk), já vista nas telas.

As seqüências surrealistas do filme foram montadas com um esplendor estético capaz

AS FITAS MAIS PROCURADAS

1	**FLASHDANCE**	**(Em Ritmo de Embalo)**
2	**GHANDI**	
3	**LES UNS ET LES AUTRES**	**(Retratos da Vida)**
4	**PORKY'S**	
5	**48 HOURS**	**(48 HORAS)**
6	**PSYCHO II**	**(Psicose II)**
7	**SOPHIE'S CHOICE**	**(A Escolha de Sofia)**
8	**RAIDERS OF THE LOST ARK**	**(Caçadores da Arca Perdida)**
9	**BLUE THUNDER**	**(Trovão Azul)**
10	**CLASS OF 1984**	
11	**THE EMPIRE STRIKES BACK**	**(O Império Contra Ataca)**
12	**PINK FLOYD THE WALL**	
13	**FIRST BLOOD**	**Rambo-Programado para Matar)**
14	**THE HUNGER**	**(Fome de Viver)**
15	**THE DARK CRYSTAL**	**(O Cristal Encantado)**

• Pesquisa realizada nos principais videoclubes, lojas e locadoras de video de São Paulo e do Rio de Janeiro.

de tornar Lynch, o sucessor natural de Buñuel de *Los Olvidados* (Os esquecidos), obra com a qual *Eraser Head* se parece, no seu tratamento cinematográfico.

Desconcertando a uns, e fascinando a outros *Eraser Head*, está para os outros filmes, tal como o rock está para a restante música popular.

Uma obra de vanguarda única, que merece ser vista por cinéfilos e videomaníacos em geral.

STAR WARS★★★★★

(Guerra nas Estrelas)

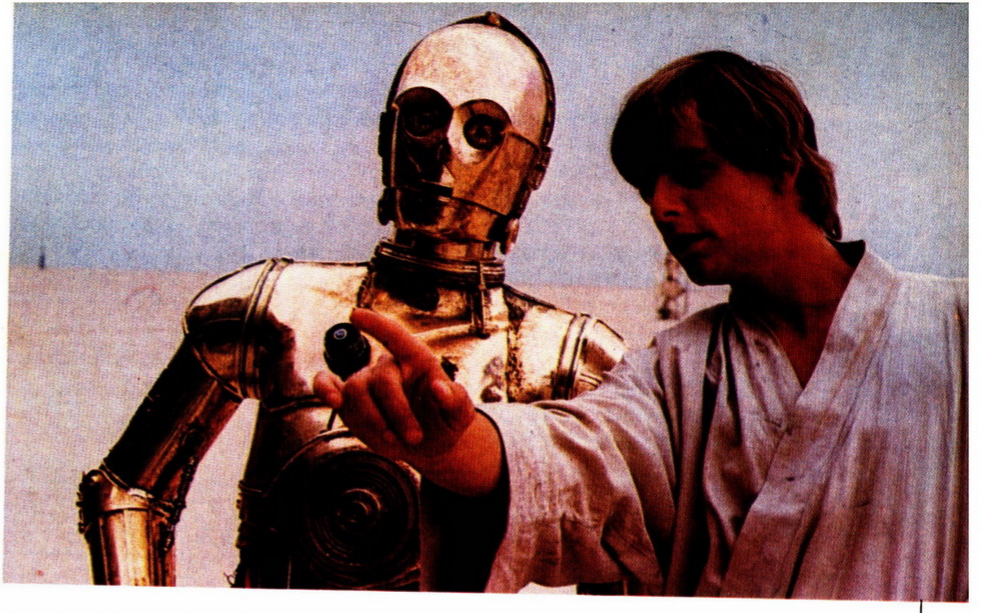
De George Lucas. Com Mark Hammil, Harrison Ford, Carrie Fischer e Alec Guiness.

Ignácio Machado

Com o lançamento no Brasil de *Retorno de Jedi*, Guerra nas Estrelas volta ao primeiro plano, como o iniciador desta trilogia que bateu todos os recordes de bilheteria e conquistou milhões de pessoas.

Este sucesso não foi por acaso. O filme é uma envolvente viagem num mundo de ação, fantasia, pureza e aventura. Tudo isto recheado com uma maciça dose de efeitos especiais, extremamente bem realizados.

Os personagens são charmosos e envolventes, mesclando novos e velhos valores na eterna luta entre o bem e o mal. Um destaque especial deve ser dado a humanização dos robôs C3PO e RZDZ, principalmente o primeiro com sotaque e atitudes de um mordomo inglês.



A câmara de Lucas narra a estória com emoção e competência, alternando o ritmo da ação com maestria e prendendo o interesse do espectador.

Deve ser registrada, também, a já antológica cena do bar espacial e sua galáxia de tipos estranhos.

Sonhar é preciso. Guerra nas Estrelas é um filme emocionante. Recomendado sem restrições para crianças de 5 à 90 anos. E que a força esteja com você.

ZERO DE CONDUITE★★★★★

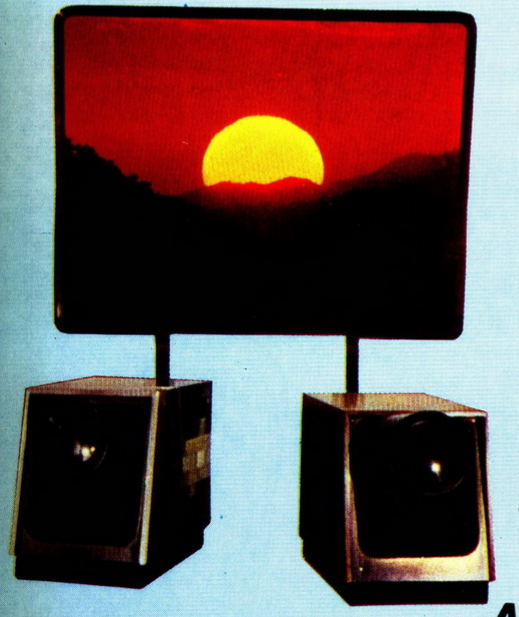
(Zero em Comportamento)

De Jean Vigo.

Luis Eduardo Mihich

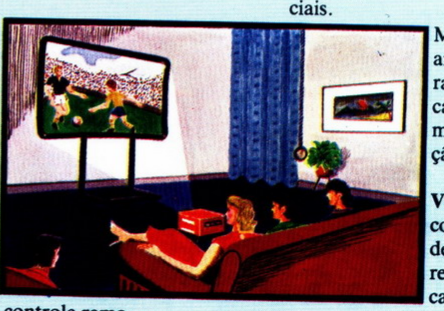
Há algum tempo não se reprisa nem mesmo nas cinematecas, a obra-prima de Jean Vigo, *Zero de Conduite*, a fonte inspiradora de cineasta de todo o mundo e percursor da irreverência e rebeldia de um Godard ou Bresson. Ainda hoje não se encontrou em plenos anos oitenta, um espírito tão livre e inquieto quanto o do autor de L'atallante. Vi-

A TELEVISÃO CHEGOU AO MÁXIMO



Vidco 700 é a nova dimensão de todas as emoções que a TV pode lhe proporcionar.

É o primeiro Telão fabricado no Brasil com a mais avançada tecnologia, produzindo excelente qualidade de imagem com efeito tridimensional e som envolvente.



Seus programas favoritos de TV terão nova dimensão com o máximo de conforto já que o telão **Vidco 700** vem acompanhado de controle remoto sem fio de diversas funções. Indispensável para quem possui Vídeo-Cassete e deseja ter o cinema em casa. Funcionamento nos sistemas "PAL-M" e "NTSC". Elegante gabinete de fino acabamento e tela de 50" ou 75" que não necessita de cuidados especiais.

Muito versátil, está sendo amplamente utilizado no ramo empresarial, na educação, informática, treinamento de pessoal e promoção de vendas.

Adquira agora o seu **Vidco 700** o Telão que tem como vantagem principal, a de ser nacional, com custo reduzido e assistência técnica permanente.

Fabricado sob licença por
METAL TÉCNICA (Div. Eletrônica)
Praça Confederação Suiça, 66 — Tel. (021) 281-7637
Telex (021) 23.897 MTAT BR — Rio de Janeiro. R.J.

A EMOÇÃO AO MÁXIMO

VIDCO 700

Desejo receber catálogo com maiores informações sobre o Telão Vidco 700

Nome: .....

Endereço: .....

Cidade: ..... *Tel.:* .....

A. T. Publicidade

go usa técnicas avançadíssimas e revolucionárias para a época como o desenho animado misturado com a ação viva, em que vemos uma caricatura de um professor desenhada por seu aluno, mover-se com grata surpresa.

Zero de conduite remonta da época do cinema mudo, sem falar na admirável seqüência da guerra de travesseiros em câmera lenta, atualmente já clássica, espécie de marca registrada da obra.

O cineasta inglês Lindsay Anderson viria a se inspirar possivelmente em *Vigo* para, ao abordar o mesmo tema de anarquia escolar, realizar o excelente *If* (Se), um filme que marcou a carreira do ator Malcom Mcdowell e permanece ainda o melhor de Anderson.

O filme de Vigo é um exemplo típico de aquisição rara no mercado dos vídeo-cassetes, fugindo a rotina da programação dos video-clubes que ainda não têm um acervo significativo de clássicos do cinema, a não ser esporadicamente.

Na realidade, a preocupação maior dos video-clibes tem sido os sucessos recentes e as novidades do mercado, possibilitando ao dono do vídeo, assistir ao lançamento antes da sua exibição no Brasil, enquanto muitos filmes consagrados, nunca chegam ao alcance dos interessados, perdidos na febre consumista que favorece apenas as novidades Made in USA.

MISSING★★★★★

(Desaparecido)
De Costa Gravas
Com Jack Lemmon, Sissy Spacek e John Shea

Maria Luiza Kfuri

"Este filme baseia-se num fato real. Os incidentes e fatos são documentados. Alguns nomes foram mudados para proteger pessoas inocentes", adverte o diretor logo na abertura do filme.

Baseado no livro "A execução de Charles Horman", de Thomas Hauser, antes de estrear já causava polêmica. Acusado pelo Departamento de Estado Norte-Americano de deturpar fatos em prejuízo da reputação dos Estados Unidos, mereceu um documento de três páginas, desmentindo o envolvimento de Washington no golpe militar que derrubou o governo constitucional socialista de Salvador Allende.

A primeira imagem de *Missing* delineia aos poucos o rosto de Charles Horman (John Shea), pela janela de um automóvel, observando atentamente um grupo de crianças que brincam na rua, junto a uma barreira militar.

Charles, um jornalista americano que trocou Nova York pela Santiago do Chile de 72/73, desaparece por haver descoberto, acidentalmente, o envolvimento dos Estados Unidos no golpe de Pinochet. Seu pai (Lemmon) chega para empreender com sua nora (Spacek) uma peregrinação em busca do filho por embaixadas, prisões e necrotérios.

Charles e Ed representam várias parcelas de ingenuidade. Um é o militante sonhador, politicamente imaturo que diz: "não podem nos tocar, somos americanos". O outro é o crente, que deposita uma fé inabalável e intransigente nos ideais americanos, sem levar em conta o jogo do poder político e econômico, acreditanto na verdade como uma instituição suprema.

Em *Missing*, embora não se detenha sobre a política chilena, Gravas continua atacando o Estado Repressor e criticando o intervencionismo Americano na América Latina.

AMERICAN POP★★★

De Ralph Bashky. Desenho animado.

Luis Eduardo Mihich

O último desenho animado de Bashky, autor dos proibidíssimos *Fritz the Cat* e *Heavy Traffic*, e especialista em desenhos para adultos, com expressivas doses de violência e sexo, não decepciona. Ao contrário de *The lord of the rings* (O senhor dos anéis), onde desperdiçou o conteúdo do clássico romance de Tolkien, num filme impressionante e belo, porém extremamente monótono além de desigual, em que alternou momentos de belíssima animação com segmentos de filme.

Nesta narrativa da estória da música pop americana, Bashky, nos leva da Rússia aos EUA, passando pela era do gangsterismo e da Lei Seca, chegando aos conturbados anos sessenta, com o surgimento da contestação beatnik, hippie, enfim a contracultura por excelência. É nesta fase do filme que Bashy consegue atingir sua proposta, alcançando o almejado humanismo, com que imbui séus personagens desenhados (na verdade, Bashky baseia sua técnica de animação na rotocospia de atores reais, para criar seus personagens no papel).

Quem espera uma mera curtição de som e imagem, ao sabor da música, como no clássico *Fantasia* de Disney, vai se decepcionar. Apesar de sua atraente trilha sonora, de dezenas de sucessos do *ragtime* ao *new-wave*, *American Pop* ambiciona, mais que isso, traçar um painel.

O filme alcança um resultado de empatia, e mexe com as emoções do espectador, ficando no entanto, aquém do seu atraente tema, que possibilitaria maiores voôs. O final, quando chegamos aos anos oitenta, com sua explosão *new-wave*, é empolgante e elétrico, fazendo com que este sombrio musical de Bashky mereça ser visto sem restrições.

LOOKER ★★★

De Michael Crichton. Com Albert Finney James Corbun e Susan Dey

Luis Eduardo Mihich

Um moderno thriller mesclado com ficção científica, de trama no mínimo original, este *Looker* contém atrativos suficientes para interessar aos aficionados de vídeo, que procuram um entrenimento inteligente.

A estória gira em torno de uma empresa sofisticadíssima, que usa a tecnologia cibernética, computadores, e até uma estranha arma luminosa, o *Looker*, para propósitos infames.

Mas o verdadeiro vilão é comum a outros filmes americanos, a inimiga número um do cinema: a televisão, e em especial, a enxurrada de comerciais, provocando segundo a ótica do filme, uma verdadeira lavagem cerebral no espectador e consumidor em potencial.

Oportuna e contundente, esta intenção no roteiro, só se revela após o primeiro terço do filme. No início, Crichton apenas cumpre a rotina dos similares no gênero, porém, o interesse cresce e ganha novos contornos quando nos gratifica, com esplêndidos efeitos visuais, sem a vulgaridade da maioria, como na requintada seqüência em que a belíssima Susan Dey (pronuncia-se "di", por favor) tem seu corpo radiografado eletronicamente pelo computador, ao som de Vivaldi, aliando com inspiração a música clássica, ao frio grafismo futurista que caracteriza a obra.

Albert Finney, no papel de um cirurgião plástico, que vê a sua clientela sofisticada de

Beverly Hills tornar-se vítima de estranhos assassinatos, e que depois se transforma no herói da estória no decorrer da película, está correto, sem novidades. Já, James Corbun brilha como o vilão, e Susan Dey é uma presença meramente decorativa.

O clímax do filme é empolgante. Auxiliado por eficiente montagem e o contraponto de uma excelente trilha sonora, o resultado é quase hipnótico como a arma que dá o título ao filme.

A direção de atores, enfatiza propositalmente a futilidade e a crueldade de um mundo glamuroso porém vazio, e até as cenas de violência são frias e descaracterizadas.

E assim os cadáveres proliferam sem fazer como convém ao mundo antisséptico e calculista da cúpula de manipuladores idiotizados dos consumidores ali retratados.

Apesar da tela pequena a sua televisão é o melhor veículo para se assistir *Looker*, realçando o tom impessoal e futurista, sem dúvida uma cruel ironia.

VIDEODROME★

De David Cronemberg

Luis Eduardo Mihich

O canadense David Cronemberg pertence ao time de novos realizadores da categoria do cinema fantástico junto a John Carpenter. Cronemberg porém, é dono de um estilo absolutamente pessoal: o cinema escatológico. E seus filmes têm provocado um certo escândalo e contravérsias em todo mundo, o que poderia ser um mérito por si próprio, não tivesse agora o diretor cometido tamanha atrocidade como este *Videodrome* que é um acinte à inteligência de qualquer espectador.

Mesmo contando com uma imagística e som impecáveis o diretor não é capaz de nos fazer "engolir" suas televisões falantes, com suas veias saltadas, ou sua distorcida visão do organismo humano, que na sua falta de sutileza chega mesmo ao nível do anti-higiênico.

A trama é rebuscada e não convence e nem chega a despertar interesse deixando o público perdido, apenas reagindo aos excessos de Cronemberg, que por vezes demonstra um gosto doentio pela violência.

Em *Shivers* ou *The Brood*, ou mesmo no bem sucedido *Scanners*, seu melhor filme até então, o diretor ousou e conseguiu alguns momentos aterradores conquistando um público fiel.

Mas a monóton a repetição de suas obssessões, em nome de um duvidoso estilo não

tornam interessante este patético *Videodrome* que apesar de tudo precisa ser visto para que se possa acreditar, tamanho o mau gosto. Melhor não acreditar.

THE HUNGER★★

(Fome de Viver)

De Tony Scott. Com David Bowie, Susan Sarandon e Catherine Deneuve.

Luiz Eduardo Mihich

Novamente usado no cinema, o sensual David Bowie, uma espécie de mito "pop" da nossa década e músico constantemente em voga, não é ainda neste *The Hunger* que rende as possibilidades já demonstradas em filmes anteriores, como The Man Who Fell On Earth (O homem que caiu na Terra), de Nicholas Roeg.

Bowie desaparece nos primeiros vinte minutos de projeção, antecipando o tédio que este enredo, presumivelmente "avant-garde" rebuscado, já previa.

As primeiras imagens misturam erotismo e violência, em uma montagem no mínimo excitante, e realmente, o filme cria uma atmosfera que acaba por envolver o espectador, contagiando pela felicidade nos "décors" e na presença chique da ainda belíssima Catharine Deneuve, com seu inconfundível charme europeu.

O próprio carisma de Bowie aliado à presença etérea de Catherine Deneuve bastam para realçar o interesse do espectador. Todos torcemos por um desfecho bizarro, coerente como o intrigante mistério criado pelo diretor Scott (irmão de Ridley "Blade Runner" Scott), ao invés, somos assaltados por um súbito final, no estilo dos filmes de horror classe "C", que desperdiçam em sua gratuidade um tema promissor.

Ainda que desapontados pela falsa modernidade do filme, o impacto causado pelas fortes imagens de sofisticação e aparente canibalismo se faz sentir. E deve ser creditado aos realizadores, o cuidado de não ferir a sensibilidade da platéia com imagens grotescas, usando com rara habilidade o poder da sugestão.

É importante ressaltar que o filme só é decepcionante na proporção da expectativa que desperta, constituindo-se num programa obrigatório para os apreciadores do gênero terror.

Mesmo assim, esperamos pelo melhor aproveitamento de David Bowie que, em Merry Chritismas, Mr. Lawrence, o novo filme de Oshima (o cineasta de O Império dos Sentidos), sacudiu o festival de Cannes este ano.

COMMUNION ★★

(Comunhão)

De Alfred Sole. Com Brooke Shields (Legendado)

Ignácio Machado

Nós últimos anos, uma saraivada de filmes de terror têm invadido os cinemas e vídeo clubes, com horripilantes cenas de corpos dilacerados, faces ensangüentadas e uma série de situações bizarras, que fazem a felicidade dos maquiadores e enchem de medo os espectadores.

Communion, felizmente, não é este tipo de cinema, Apesar da temática forte de algumas cenas impressionantes, o suspense predomina sobre a violência, embora isto não o transforme num grande filme.

O ritmo é um tanto desigual e a fotografia abaixo da média. Alfred Sole demonstra algumas qualidades na direção de Communion e o fato do filme ser legendado o torna uma opção para aqueles que não entendem bem os filmes em inglês.

Seu Vídeo Cassete é Importado?

Não importa a marca nem o modelo. Com o sistema de cores MPS-Four Sistem, ele ficará com as cores perfeitas em 2, 4, 6 horas.

MPS-Four Sistem, exclusividade But-Sound é o mais perfeito sistema de transcodificação. Seu vídeo funcionará em 4 sistemas, PAL-M PURO (sistema brasileiro de cores. Gravações perfeitas inclusive em 6 horas), NTSC, PAL-MN LINHA e CHAVEADO.

Além disto, sua Câmera e Televisão ficam originais (não é necessário mecher).

O acabamento é perfeito, apenas um pequeno botão e a garantia é de 6 meses.

Conheça as verdadeiras cores de seu vídeo, consulte hoje mesmo o BUT-SOUND que atende a domicílio.

TRANSFORMAÇÃO DE ATARI, TV e CÂMERA

BUT-SOUND

Av. Nossa Senhora de Copacabana, 978 s/solo 113 Rio - Tels.: (021) 255-1792 e 255-4996 - e BIP 246-4180 - Cód. 3 AK

POLE POSITION ⊥⊥⊥⊥⊥

Atari para Atari 2600 (VCS)
Gráficos/ Som: 10
Ação/ Controles: 8

Ignácio Machado

Os treinos para o Grande Prêmio já começaram. Seu carro está bem preparado e você aguarda a oportunidade de ser o mais bem colocado e obter a Pole Position. Caso não consiga, você pode ainda classificar-se e viver as emoções de um piloto de fórmula Um. Os jogos de corridas de automóveis sempre estiveram entre os mais populares.

Pole Position é o campeão dos fliperamas americanos e brasileiros, onde se chama Mil Milhas. Lá, já lançaram uma continuação com mais três circuitos, além do original.

A Atari aproveitou o sucesso do jogo e o lançou para seus sistemas domésticos. A maior dificuldade de transpor um jogo destes para o 2600 estava na limitação do sistema em relação aos soberbos gráficos do original. E a *Atari* realizou um serviço brilhante. Sacrificou-se um pouco dos detalhes, principalmente nos carros adversários. A vivacidade e o brilho das cores, porém, garantem um resultado ótimo, mesmo para um cartucho de 8 K.

A ação é muito boa, embora prejudicada pela imprecisão dos controles. *Pole Position* é um sucesso.

Dicas: Após a primeira volta, os outros carros fazem um zig-zag na pista. Tente antecipar esta movimentação para não bater.

SENHOR DAS TREVAS ⊥⊥⊥⊥

Philips para Odissey
Gráficos/ Som: 7
Ação/ Controles: 8

Walter Luiz Macahyba

Naves alienígenas querem destruir o canhão do jogador. Neste cartucho a batalha se distribui em vários níveis de dificuldade (256), e ao desenrolar da partida são lançadas diversas bombas contra o jogador, que enquanto se esquiva também destrói as naves do *Senhor das Trevas*. Os pontos se obtém através de uma distribuição entre várias naves e mísseis. Cada míssil tem um valor diferente: míssil comum 2, minas de antimatéria 4, naves do tempo 5, aniquiladores 8 e minas de tempo 16, todos com o propósito de dificultar a ação do jogador.

O som é de grande qualidade e proporciona uma perfeita combinação com os efeitos da tela. Cada som combina perfeitamente com as naves e mísseis.

Os efeitos especiais que arremessam as naves do *Senhor das Trevas* são sem dúvida alguma o ápice deste cartucho e proporcionam uma bela mistura de cores, o que também ocorre a cada passagem de fase. O cartucho *Senhor das Trevas* fica bem situado na nova geração de viodegames, porque foge à monotonia das tradicionais fitas de guerra.

Para alcançar grandes quantidades e pontos é indispensável que os mísseis das naves inimigas sejam destruídos antes de alcançar o solo. Além de marcar muitos pontos ainda ocorre uma perseguição muito difícil de se livrar. É de grande valia notar que logo na primeira fase fica mais fácil destruir os mísseis das naves inimigas. Este jogo é obrigatório a todos possuidores de Odissey e está acima de qualquer espectativa.

TIME PILOT ⊥⊥⊥

Coleco para Colecovision
Gráficos/ Som: 8
Ação/ Controles: 6

TIME PILOT ⊥⊥⊥⊥

Coleco para Atari 2600 (VCS)
Gráficos/ Som: 7
Ação/ Controles: 7

João Luiz Francalacci Rocha

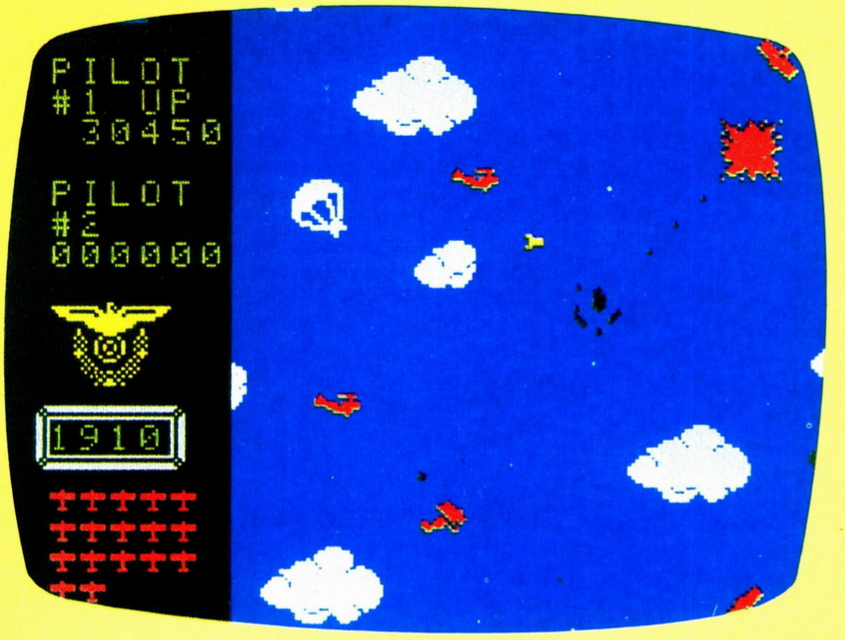
Aqui está um jogo inteligente, que retrata épocas de dificuldades em que o mundo passou, e que poderá passar.

Trata-se da descrição de guerras espaciais, desde a década de 1910 até o ano 2001. Você é o piloto que controla o "timeship", um super avião que em velocidade constante, terá que eliminar seus inimigos.

A versão para o Colecovision, traz um gráfico mais detalhado e com um tipo de bônus especial: há paraquedistas, que se forem resgatados por você, um certo número de vezes, multiplicam seus pontos. Uma curiosidade: a versão para o Atari 2600 (VCS), que mesmo com uma menor capacidade de memória, tem um quadro a mais (o ano 2001), o que torna o jogo tão

bom quanto a versão original do Colecovision, e muito mais interessante.

Na primeira fase, no ano de 1910, você tem que abater os antigos aviões biplanos da 1ª Guerra Mundial, num número já estabelecido. Depois você terá que destruir o dirigível, que surge no final do quadro. Feito isto você passa automaticamente para o ano de 1940, 2ª Guerra Mundial, onde você destrói os monoplanos e o bombardeio vermelho. A Guerra do Vietnam é representada por helicópteros do ano de



1970. As demais fases o ano de 1983 (1985 para o Colecovision), e 2001 (só para o Atari), são jatos e discos voadores, respectivamente, que se movem com muito mais velocidade, o que torna o jogo bem mais difícil.

A ação é muito boa e requer do jogador manobras precisas, com o joystick.

Dicas: Para obter mais pontos, em menor tempo, procure sempre destruir os aviões inimigos, por trás, quando estes estiverem em formação de esquadrilhas.

TENNIS ⊥⊥⊥⊥⊥

Mattel para Intellivision
Gráficos/ Som: 9
Ação/ Controles: 10

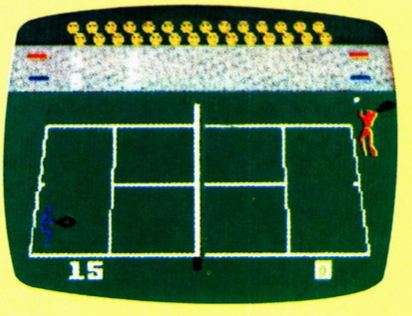
Ignácio Machado

Os jogos de esporte são o ponto alto da biblioteca de cartuchos para o Intellivision. *Tennis* é um dos melhores cartuchos de esporte produzidos até hoje, senão o melhor. A perfeição com que todos os passos do esporte foram reconstruídos na versão eletrônica, tornam este jogo uma obra-prima.

Todos os golpes do tênis estão presentes: cruzadas, paralelas, voleiros lobs e os dois serviços, podendo ser dados com duas graduações diferentes de força. A bola pode ir fora, se não for bem controlada, e até bater na rede e desviar ou perder a força, igual ao jogo original. E o melhor de tudo é que você não precisa esperar por uma quadra vazia ou rezar para que a chuva não interrompa o jogo.

Os gráficos são muitos bons, com destaque para os olhos da torcida, que acompanham a bola. Os efeitos sonoros são ótimos, com aplausos e vibração para as melhores jogadas.

Pela complexidade de sua ação, *Tennis* desencorajará àqueles que gostam de ligar o aparelho e ir jogando. É preciso treino e concentração para ir dominando as jogadas. Isto, porém, o torna um cartucho inesgotável, que poderá ser jogado durante longos períodos sem cansar os oponentes. Se você possui um Intellivision, este é um cartucho obrigatório.



Dicas: varie os golpes para surpreender o adversário. Treine subidas à rede para volear e decidir o ponto. Elas são difíceis de dominar, mas, muito eficientes.

SPACE PANIC ⊥⊥⊥

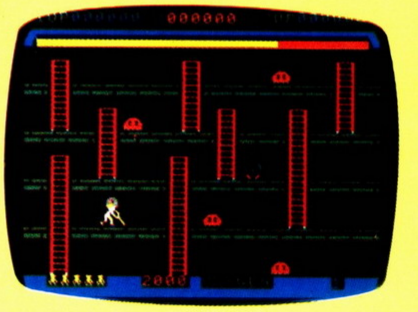
Coleco para Colecovision
Gráficos/ Som: 8
Ação/ Controles: 6

SPACE PANIC ⊥⊥
Bug Byte para Vic-20
Gráficos/ Som: 6
Ação/ Controles: 6

APPLE PANIC ⊥⊥⊥
Broderbund para Apple
Gráficos/ Som: 8
Ação/ Controles: 7

João Luiz Francalacci Rocha

A princípio *Space Panic* é um jogo difícil de se entender. Mas com o decorrer



do tempo, o jogador descobre que o objetivo é eliminar os monstros que o perseguem. Para isto, basta utilizar a pá e escavar buracos. De uma forma estratégica, para que os monstros caiam e sejam imediatamente soterrados. Se você deixá-lo escapar, ele, por sua vez, se transformará num outro ainda mais perigoso. Você tem que prestar atenção também no oxigênio, e completar sua missão antes do término dele.

O gráfico deste jogo no Colecovision, Apple e Vic-20, é simples e sem maiores detalhes.

Quanto ao controle, no Coleco, os dois botões tem funções inversas. O primeiro você utiliza para escavar, e o segundo, para repor a terra. No Vic-20, a função do segundo botão, se dará, com a alavanca do joystick para baixo. Para Apple, há a escolha de se utilizar o teclado ou o joystick.

Dicas: Quando você estiver em perigo, cave ao seu redor, assim você retardará os monstros.

CHOPER COMMAND ⊥⊥⊥⊥
Activision para Atari 2600, VCS
Gráficos/ Som: 8
Ação/ Controles: 7

José Renato Ferreira Garcia

O jogo tem por finalidade proteger um comboio de caminhões e um helicóptero, que atira nos dois sentidos, anda para frente e para trás e também sobe e desce. Aviões inimigos atacam o helicóptero e os caminhões desfecham tiros e bombas. O jogador deve procurar destruir todos os aviões inimigos, tomando o cuidado de não deixar os caminhões serem destruidos, senão ele não ganha os bônus. Quando uma série de aviões são eliminados, surgem outros, com um nível de dificuldade maior. Assim sendo, este é um jogo em que você estará sempre tentando se superar, pois não há como reiniciar as jogadas.

O gráfico do jogo é muito bom e apresenta um bonito visual, o que torna as jogadas mais emocionantes. A perfeição do desenho do helicóptero e dos caminhões num cenário características garantem o sucesso do jogo O som por sua vez, também é bom e, na sua tentativa de se assemelhar ao real imita o barulho dos helicópteros e dos tiros. Mesmo sem influirem muito, também tornam *Choper Command* mais emocionante. Assim, gráfico e som se encaixam perfeitamente, um realçando as qualidades do outro.

O jogo é muito ativo e exige redobrada atenção de quem joga, pois qualquer descuido pode ser fatal. Por exigir muita atenção, você participa cada vez mais. Os controles não são muito precisos e poderiam ser mais rápidos o que facilitariam muito, principalmente nas inversões para fugir das bombas do inimigo. Depois de alguns treinos, o jogador pega a malícia do controle e aí tudo fica mais fácil, apenas será preciso ter cuidado com a velocidade do helicóptero, em fases mais avançadas.

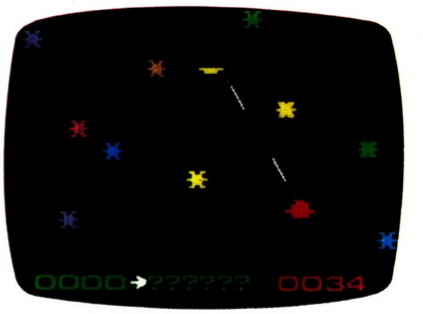
Dicas: Mantenha seu helicóptero em ritmo bem devagar e tome cuidado com os inimigos que chegam por trás. Em fases mais avançadas, utilize o radar que é muito preciso, pois você só deve se aventurar em matar o inimigo, quando souber em que linha ele está. Escolha um sentido a seguir, pois à medida que você vai eliminando os adversários, atrás vai se formando um vão sem inimigos.

OVNI ⊥⊥⊥
Philips para Odissey
Gráficos/ Som: 6
Ação/ Controles: 5

Walter Luis Macahyba

Para que se faça uma avaliação justa é necessário que tomemos em conta a pequena variação de gráfico existente. As figuras são sempre as mesmas, apenas as cores mudam de forma aleatóriamente. É difícil controlar os tiros e somente após longo tempo de prática se alcança uma boa maneira para destruir os satélites inimigos, que vão de encontro à nave. Este jogo exige grande habilidade porque os satélites ao se juntarem, partem em perseguição à nave do jogador, e esta tem um escudo que a protege dos satélites e dos discos voadores.

Os efeitos sonoros são razoáveis e não têm o equilíbrio, o nível do cartucho. Os sons indefinidos dos satélites, dos tiros e da nave alienígena, somente se modificam quando são aniquilados os satélites e surge aquele tradicional som de destruição.



As formas das naves são bem arcaicas e irregulares tornando bem defícil distinguir uma das outras. No momento em que os satélites explodem saem mais tiros da nave, e o jogo se torna mais diversificado.

A mesma seqüência de naves cansa a vista depois de algum tempo.

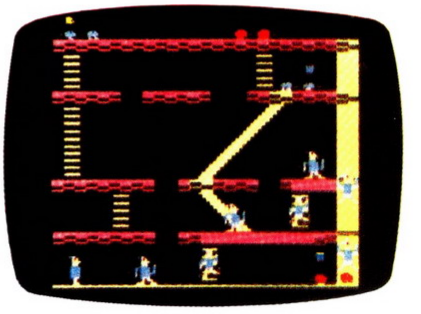
Dicas: Para que se obtenha um bom número de pontos é necessário prestar atenção no escudo da nave, se estiver brilhando, fica protegida e com possibilidade de atirar nos satélites. Este cartucho Odissey se torna agradável por exigir muito do jogador.

MINER 2049 er ⊥⊥⊥⊥
Micro Fun para Colecovision
Gráficos/ Som: 8
Ação/ Controles: 8

MINER 2049 er ⊥⊥⊥
Tigervision para Atari 2600 (VCS)
Gráficos/ Som: 7
Ação/ Controles: 7

João Luiz Francalacci Rocha

Se você tem agilidade e precisão este é um jogo recomendado. *Miner 2049 er* foi feito para pessoas que não gostam de quadros repetitivos, pois para a versão do Colecovision este jogo tem mais de 10 diferentes quadros.



Você é o simpático garimpeiro, que provido de pás, picaretas e lampiões terá que explorar, com muito cuidado, a mina. Para impedí-lo, seus inimigos estarão à sua espera e farão o possível para que você extraia pouco minério. A única maneira de eliminá-los é com a utilização de suas ferramentas.

O gráfico para ambos os sistemas é bom, no entanto não apresentam muitos detalhes.

O som auxilia muito ao jogador e até seus passos são sonorizados, além disso, através da música, você tem indicações de quando deve atacar.

O controle usado é o joystick, sendo que no Colecovision você usa partes do teclado, para acionar os elevadores.

Dicas: O bom desempenho no decorrer do jogo vai depender de sua capacidade. Procure a maneira mais rápida para utilizar as ferramentas e para combater os monstros, e deixe a rampa para ser extraída no final do quadro.

PHOENIX ⊥⊥⊥⊥
Atari para Atari 2600, VCS
Gráficos/ Som: 8
Ação/ Controles: 9

Manoel Bernardo Mattos Machado

Phoenix é uma batalha em que você deve proteger a terra de invasores extraterrestres. É do tipo Space Invaders, só que com um cenário bem diferente e um pouco mais diversificado.

O jogo é dividido em três partes que se repetem alternadamente. Na primeira, a mais fácil, você deve destruir pequenos pássaros, mas deve tomar muito cuidado porque eles atacam de repente, além de soltarem tiros mortais.

Na segunda, pássaros maiores, que só morrem quando seu tiro for certeiro e atingir seu centro. A terceira também é fácil e com uma boa dica se torna mais fácil ainda: tem um ataque de um disco voador com um extra-terrestre e você deve atirar até abrir uma fenda e, através dela, você deve acertar seu inimigo, porém, com muita cautela pois o disco vai descendo aos poucos e também solta tiros sobre seu canhão.

O gráfico e o som são criativos e tornam o jogo bem mais empolgante. E o que impressiona mesmo são os pássaros grandes, que com sua perfeição, tornam ainda mais real a batalha. Outro fator que levou *Phoenix* a ser um cartucho muito procurado, foi o fato deste jogo já existir nos principais fliperamas do Brasil.

A ação e os controles são muito bons e não precisam de nenhum comentário além disso os jogos desse estilo foram bem planejados e alcançaram um grande sucesso.

Dicas: A terceira fase fica mais fácil, se você atira no centro do disco até abrir uma fenda na primeira camada. Depois você deve atirar sobre a segunda camada, que parece uma esteira que se movimenta. Você deve atirar sobre esta, no canto do disco senão ele atira em você. E depois é só passar por baixo e atirar rapidamente. Outra dica importante é aprender a usar o campo de força, mas para isso, antes você deve praticar muito.

LOCK'N' CHASE ⊥⊥⊥

Mattel para Intellivision
Gráficos/ Som: 7
Ação/ Controles: 5

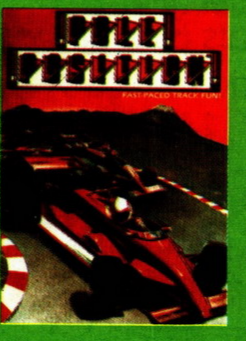
LOCK'N' CHASE

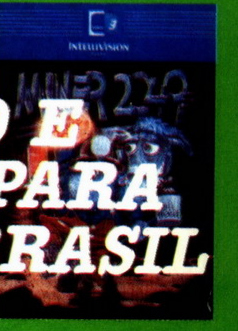
Mattel para Atari 2600 (VCS)
Gráficos/ Som: 4
Ação/ Controles: 6

Ignácio Machado

Em *Lock'n' Chase*, você é um ladrão que tenta roubar o banco local, moedas de ouro espalhadas pelo caminho e tesouros que aparecem repentinamente na tela. Quatro policiais tentarão impedi-lo. Corra o máximo possível. Se eles chegarem perto, tranque as portas e tente fugir pelo outro lado.

CARTUCHOS PARA ATARI®
FEITOS NO BRASIL
MAIS DE 130 CARTUCHOS DIFERENTES
E AGORA OS 11 LANÇAMENTOS DA SÉRIE OURO





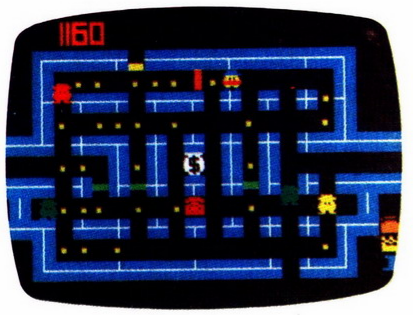
O CANAL 3 É MELHOR, PORQUE FABRICA OS SEUS PRÓPRIOS CARTUCHOS E PORQUE:
1) Você paga menos por eles (compra)
2) O Cartucho pode ser consertado (você não joga fora)
3) Você aluga baratinho

ATACADO E VAREJO PARA TODO O BRASIL

CANAL 3 VIDEO CLUBE

Fabricação e vendas:
CANAL 3 Ind. e Com. Ltda.
Rua da Consolação 3557
CEP 01416 — São Paulo — SP
Fones: 852-6221/883-3447/
280-6814

Atari é marca registrada da Atari Inc. U.S.A. Intellivision é marca registrada do Canal 3 Ind. e Com. Ltda.



O disco de controle do *Intellivision* é um dos principais alvos da crítica americana. Por melhor que seja o cartucho lançado para este sistema, eles sempre dão um jeito de cair de pau na sua imprecisão. Nunca tive dificuldades com o disco, mas, ao longo do tempo tenho percebido que alguns jogos não respondem com a agilidade dos demais. Isto me leva a crer que o problema está mais no software (programa) que no hardware (controle). *Lock'n' Chase* é um destes casos. Um jogo que poderia ser uma versão inteligente de Pac Man e que se transforma num transtorno, devido à péssima resposta dos controles. Jogos de labirinto exigem agilidade e precisão, para que as manobras de despistamento funcionem efetivamente. Neste jogo, isto jamais ocorre, devido ao mau funcionamento do disco.

Os gráficos são vivos, mas, pouco detalhados e com uma animação bastante simples.

A versão para Atari responde bem melhor aos comandos. Os gráficos, porém, são bastante rudes. Os possuidores do 2600, ou aparelhos compatíveis devem dar preferência a *Ms Pac Man* ou *Jawbreaker*, cartuchos bem superiores neste estilo.

Dicas: Cuidado com as portas do banco, pois elas podem fechar e deixá-lo preso e indefeso para os policiais. Limpe a tela das moedas o mais rápido possível, pois você correrá mais nas partes vazias.

DONKEY KONG JUNIOR ⊥⊥⊥⊥

Coleco para Colecovision
Gráficos/ Som: 9
Ação/ Controles: 9

DONKEY KONG JUNIOR ⊥⊥⊥

Coleco para Atari 2600 (VCS)
Gráficos Som: 7
Ação/ Controles: 8

João Luiz Francalacci Rocha

Agora é a vez de Mário aprisionar o gorila Kong e impedir que o Jr. salve seu pai. Sua missão é ajudar o Jr. a vencer todos os obstáculos, até conseguir alcançar a chave da jaula.

Nos dois sistemas existem três fases, e delas, a terceira, é a mais difícil, exigindo do jogador mais prática e habilidade.

Na versão do Colecovision, você tem umas frutas para eliminar os "snapjaws", soltos pelo Mário, e que estão sempre procurando alguma coisa para morrer. Você, (o Júnior) se encontra em ilhotas e, de cipó em cipó, t enta chegar à chave.

O gráficos e som na versão do Atari 2600 (VCS), é bem mais pobre, tendo assim uma certa desvantagem. No entanto, seu último quadro tem as características de uma das etapas do jogo *Super Donkey Kong Junior*, lançado também pela Coleco, e que é compatível apenas com o *Super Game Module*. Na segunda fase, além dos "snapjaws", existem os *"stookydirds"*, aves, que visam também impedí-lo.

É um jogo muito interessante e também de muita ação. Com um pouco de prática você consegue um bom desempenho.

Dicas: Seja sempre rápido e preciso. Tente aproveitar ao máximo as frutas, para eliminar os inimigos e obter assim, mais pontos. A descida por uma corda só proporciona maior agilidade e economiza tempo.

PAC MAN ⊥⊥⊥
Atari para Atari 2600, VCS
Gráficos/ Som: 7
Ação/ Controles: 7

Manoel Bernardo Mattos Machado

Pac Man consiste num labirinto onde você é o *Pac Man* e seu objetivo é comer todos os tracinhos do labirinto. A medida que você limpa um labirinto surge outro e começa tudo novamente. Porém, você deve tomar muito cuidado com os quatro fantasmas que o perseguem constantemente. Para atacá-los você antes deve comer uma das quatro vitaminas localizadas nos cantos do labirinto. Mas cuidado, pois o efeito das vitaminas duram apenas alguns segundo.

O gráfico e o som são razoáveis e não apresentam nada de excepcional. O labirinto é sempre o mesmo, o que torna o jogo meio enjoado e cansativo depois de algum tempo. Já o som, até certo ponto foi bem introduzido em seus detalhes como por exemplo, no efeito da vitamina. Através dele você pode se orientar quanto ao tempo de duração da vitamina.

O principal motivo que levou *Pac Man* a ser um jogo foi a sua ação. Trata-se de um jo-

LOCAÇÃO DE VÍDEO GAME
APARELHOS E CARTUCHOS

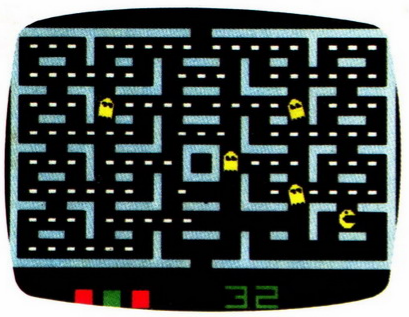
ATARI ODYSSEY GEMINI
GAME WATCH
INTELLIVISION DINAVISION

Venha conhecer o primeiro clube e
locadora de vídeo laserdisc
locação de filmes originais (stereo)
conheça nossos planos de locação
reservas pelo telefone (011) 241-9757

VIDEO GAME CLUB
PAULISTA

Av. Santo Amaro 3784-B - S/4 - Campo Belo SP Tel.: (011) 241 9757

TRAGA ESSE ANÚNCIO E GANHE UM BRINDE



go que requer muita atenção e reflexos, pois é do tipo que depende do jogador para se obter um bom desempenho. O jogo se torna mais difícil ainda, porque os controles não respondem muito bem aos movimentos, apesar disso, chama atenção somente pelo fato de se chamar *Pac Man*, em decorrência de sua fama nos fliperamas de todo o mundo e por isso vale a pena tê-lo em casa.

Dicas: *Pac Man* é um jogo que não requer nenhuma dica específica, mas com o tempo você pode decorar alguns pequenos macetes que ajudam muito como: fazer sempre o mesmo caminho no começo do jogo, aprender a driblar os fantasmas etc.

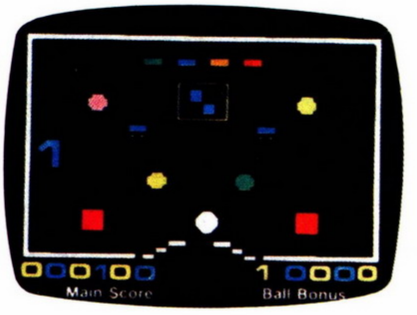
FLIPERAMA ⊥⊥
Philips para Odissey
Gráficos/ Som: 5
Ação/ Controles: 5

Walter Luiz Macahyba

O jogo é mais interessante quando praticado por duas ou mais pessoas, pois a disputa se torna bem maior. Cada participante tem cinco bolas que devem alcançar maior somatório de pontos relacionados com dois tipos de Bumpers diferentes, uma barreira móvel e uma caixa de bônus. A marcação de pontos é feita através de cores que se modificam à cada batida e fica um pouco difícil relacionar os pontos com a cor momentânea.

O som é de boa qualidade, porém prejudicado pela pequena variedade de marcação dos pontos, e ele só se modifica quando a bola bate nas laterais ou passa pela caixa de bônus. É de grande importância prestar atenção no som quando lançar a bola em jogo.

A grande variedade de cores torna o visual do jogo bonito, sem cansar o jogador. Quando o limite máximo de bônus se completa surge uma pequena interferência, bem no momento em que é acrescentado 5000 pontos ao placar. O ponto forte deste cartucho é quando a bola é lançada para a caixa de bônus, ela roda dentro da mesma e marca os pontos.



Dicas: Com um pouco de prática se torna possível alcançar grandes somas de pontos, e cada pessoa cria o seu jeito de jogar. Os bumpers do fundo marcam mais pontos (4000), por isso devem ser destruídos antes de se completar o bônus da caixa. Quem espera uma cópia fiel do Fliperama comum sente que existe uma pequena semelhança que pode ser melhorada no futuro. A nível de Odissey não é dos cartuchos mais cotados.

TRIPLE ACTION ⊥⊥

Mattel para Intellivision
Gráficos/ Som: 3
Ação/ Controles: 5

Ignácio Machado

Tentando fugir de sua estratégia habitual de colocar apenas um jogo em cada cartucho, a Mattel lançou três jogos diferentes em *Triple Action*.

Battle Tanks é uma batalha onde os disparos de seu tanque e o do inimigo ricocheteiam nos muros como bolas de sinuca.

Car Racing se passa numa estrada cheia de motoristas loucos e seu objetivo é percorrer 100 kms no menor tempo possível, para bater o recorde ou vencer seu adversário.

Em *Biplanes* você vive as emoções de uma batalha do início do século, devendo, acertar o inimigo e um balão que, de tempos em tempos, sobe pela tela em direção ao céu.

VÍDEO GAMES
é na
DACTAVISION

- A maior loja de vídeo games do Brasil espera você com mais de 4.000 cartuchos ATARI, COLECO, INTELLIVISION e outros vídeo games
- Para alugar Cr$ 1.500,00 por semana
- Ou alugue Cr$ 300,00 por dia
- Laboratório técnico especializado em consertos e transformações

Agora com mais um endereço
Rua Henrique Monteiro, 35
São Paulo - SP

Rua Henrique Monteiro, 35
Av. Faria Lima 1684 - Loja 31 - Tel.: (011) 814-2337
DACTAVISION

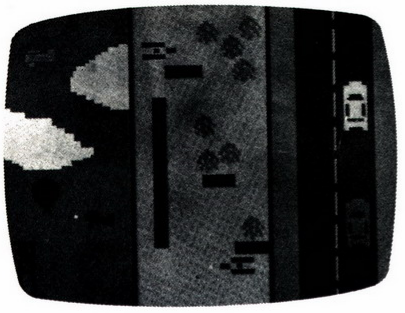
World Vision

Trocamos seu cartucho nacional por um novo por Cr$ 5.000,00 (DYNACOM, VCS, CANAL 3, PLAY VÍDEO, etc)

- VIDEO GAMES
- VIDEO CASSETES
- MICROCOMPUTADORES
- LOCAÇÃO, VENDA E ASSISTÊNCIA TÉCNICA
- ATENDEMOS TAMBÉM PELO REEMBOLSO POSTAL PARA TODO O BRASIL

Rua Eliziel Alves Costa, 67 - Tel.: 477-3230
Suzano, SP - CEP 08600

Rua Dr. Deodato Wertheimer, 1413 - Mogi Center
Loja 4 (Sobreloja) - Mogi das Cruzes, SP



A idéia não é má. A realização, porém, foi péssima.

A batalha de tanques ridícula, a corrida de automóveis é razoável e apenas *Biplanes* consegue prender a atenção do jogador, apesar dos gráficos muito pobres, piores até do que os jogos desenvolvidos para sistemas de primeira geração.

No Brasil, *Triple Action* acompanha o console do Intellivision e deve ser apenas pelo fato de ajudar a educar os consumidores com o disco de direção em situações diferentes.

Dicas: Em *Car Racing*, situe-se no meio da pista. Em *Biplane*, não levante vôo bruscamente. Suba um pouco e corrija a direção até ir ganhando altitude, senão o avião perde o impulso e se esborracha no chão.

AMIDAR ⊥⊥⊥
Parker Brothers para Atari 2600, VCS
Gráficos/ Som: 7
Ação/ Controles: 6

Manoel Bernardo Mattos Machado

Neste jogo um labirinto é dividido em vários quadriláteros que se alternam em duas fases. Na primeira, você é um gorila e seus inimigos são uma patrulha de guerreiros. Na segunda, você é um rolo e seus adversários são os porcos. O objetivo é preencher toda a tela, e para isso, basta passar por todos os caminhos possíveis.

A medida que você completa um dos quadrados da tela, este se torna azul e quando os quatros cantos estiverem preenchidos, as patrulhinhas de guerreiros ou os porcos, se transformarão em galinhas, e você pode atacá-las, somente por alguns segundos.

Em cada fase você terá três chances, independentemente de quantas tiver perdido na anterior. E também poderá usar o botão quatro vezes em cada chance: quando estiver encurralado aperte o botão e seus inimigos sumirão por dois segundos, tempo suficiente para você passar por cima deles e escapar.

O gráfico e o som, razoavelmente bem feitos, poderiam ser melhores e mais bem acabados. O colorido, por sua vez, é bem atraente, na medida que você preenche a tela. Já a ação é muito boa, mas também foi muito prejudicada pela falta de precisão dos controles. É por isso que o jogo não depende da habilidade do jogador pois os inimigos correm mais que o controle e o jogo depende de sua estratégia.

Dicas: Você deve saber que todos, guerreiros ou porcos, dobram a primeira esquina que encontram, exceto um deles o "rastreador", que patrulha apenas a borda do labirinto. Por isso, você dever tomar cuidado e se aproveitar deste macete andando com cautela e aguardando uma boa oportunidade.

BERZERK ⊥⊥⊥
Atari para Atari 2600, VCS
Gráficos/ Som: 6
Ação/ Controles: 5

José Renato Ferreira Garcia

O objetivo do jogo é eliminar robôs, que se movimentam na tela e atiram em sua direção. O jogador é representado por um homenzinho que dispara em todas as direções inclusive em 45 graus, e que anda por toda tela para se esconder e eliminar os robôs. Depois de eliminar todos os adversários, o jogador deve sair de um quarto e passar para outro.

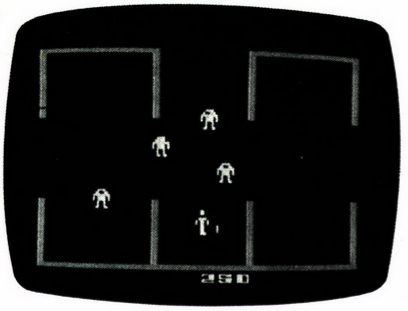
O nível de dificuldade é crescente até um certo ponto, e isso prejudica um pouco o jogo, pois chega o momento em que o jogador não perde mais, já que vicia as jogadas e os robôs não representam tanto perigo.

O gráfico é bem feito porém de pouco colorido. Mesmo assim o jogo não deixa de ser atraente. O boneco é bem desenhado e quando morre faz um bonito efeito de choque. Nos jogos 5, 6, 8, 9, 10 e 11 surge na tela um rosto que pula e que os atarimaníacos chamam de "doriana" por sua semelhança com o desenho da margarina.

OS VIDEOGAMES MAIS PROCURADOS

COLOCAÇÃO	JOGOS	COMPANHIAS	SISTEMAS A	C	I	O
1	ENDURO	Activision	•			
2	RIVER RAID	Activision	•			
3	ZAXXON	Coleco	•	•	•	
4	SEAQUEST	Activision	•			
5	POLE POSITION	Atari	•			
6	SENHOR DAS TREVAS	Philips				•
7	COME COME	Philips				•
8	MEGAMANIA	Activision	•			
9	PITFALL	Activision	•		•	
10	ROBOT TANK	Activision	•			
11	SMURF	Coleco	•	•		
12	DIDI NA MINA ENCANTADA	Philips				•
13	Q*BERT	Parker Bros	•	•	•	
14	TURBO	Coleco	•	•		
15	NASL SOCCER/FUTEBOL	Mattel	•		•	

• Pesquisa realizada nos principais clubes, lojas e locadoras de games de São Paulo e do Rio de Janeiro. A = Atari 2600 C = Colecovision I = Intellivision e O = Odissey.



O som é bom, não enjoa, e embora não tenha grande influência no andamento do jogo, é de boa qualidade, especialmente quando o jogador perde uma vida.

Nos jogos em que não aparece a doriana, em pouco tempo o jogador vicia as jogadas e fica jogando indefinidamente. Com o adversário, o jogo fica muito mais emocionante e difícil, pois o tempo para eliminar os inimigos é bem reduzido. Os controles não reagem bem a ação, principalmente na hora de atirar, quando fica difícil acertar a direção dos tiros, sobretudo os de diagonal.

O jogo é bem feito e vale a pena conhecê-lo ainda mais porque recentemente, à exemplo de outros videogames, também foi aproveitado em fliperamas.

Dicas: Em fases adiantadas, não parta para o ataque aos robôs, espere que eles se auto-destruam, e só depois elimine os que sobrarem. Procure sempre um lugar onde os robôs só possam atingi-lo numa direção. Se o jogo escolhido tiver a doriana, lembre-se que o boneco anda muito mais rápido na diagonal. Isto facilitará muito a sua fuga.

VOLEIBOL ♟♟

Philips para Odissey

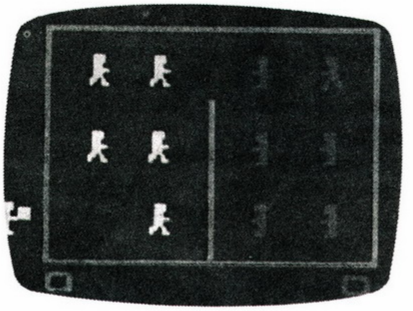
Gráficos/ Som: 4

Ação/ Controles: 5

Walter Luiz Macahyba

Sem dúvida alguma este cartucho está entre os piores do Odissey. O jogo não é nada atraente, nem mesmo para os que têm maior prática. É monótono e cansativo. Este cartucho foge completamente à nova concepção dos viodeogames e faz lembrar os primeiros telejogos. Os jogadores estão mal posicionados, a rede é mal feita e a simulação de comemoração ao final dos pontos é também ruim.

Para um cartucho de nível baixo como é esse, o gráfico e o som não melhoram em nada a qualidade. Quem não pega o jeito logo na primeira vez que joga, dificilmente conseguirá jogar bem, pois os controles são imprecisos e dependem muito do jeito do jogador para poder se adaptar.



Poucas pessoas sabem, mas o *Odissey* tem duas fases de cartuchos, os antigos que têm poucà ação e gráficos fracos e os novos, desenvolvidos recentemente, que têm gráficos detalhados e muito mais ação.

Dicas: O jogo depende muito mais da habilidade do jogador, do que propriamente de táticas, mas mesmo assim, lembre-se que fica mais fácil ganhar o ponto com a bola o mais perto possível da rede.

Notas dos jogos

♟♟♟♟♟ **Ótimo**
♟♟♟♟ **Muito Bom**
♟♟♟ **Bom**
♟♟ **Regular**
♟ **Ruim**

COMPATIBILIDADE

Atari 2600 (VCS) -*Dynavision, Dactari, Dismac, VJ 9000, Top Game Sears Video Arcade, Gemini e Módulo de Expansão @ 1 do Colecovision.*
Intellivision - *Intellivision I e II, Sears Super Vídeo Arcade e Tandyvision.*
Odissey - *Odissey (Nacional) e Odissey 2 (americano)*
Colecovision - *Splicevision e Onyx.*
TRS-80 - *CP.500, DGT 100, CP. 300, Dismac 8000*
Apple - *AP II, Dactron, Micro engenho,*
Sinclair - *TK 82, TK 83, TK 89, CP 200, APPLY.*

SPECIAL GAME

SPECIAL GAME oferece o melhor em cartuchos para seu vídeo game.
São jogos que vão levar vocês ao mundo fascinante da fantasia.

- ***Vendas de cartuchos para todo Brasil***
- ***Venda de consoles***
- ***Completo serviço de assistência técnica***

Código					
001 - Airlock	034 - Dark Cavern	068 - Reactor	101 - Word Zapper	135 - Flag Capture
002 - Adventure	035 - Enduro	069 - River Raid	102 - Yars Revenge	136 - Squash
003 - Amidar	036 - Encounter	070 - Racquetball	103 - Black-Jack	137 - Turmoil
004 - Atlantis	037 - Flash Gordon	071 - Riddle of the Sphinx	104 - Chase	138 - Spiderman
005 - Astroblast	038 - Frogger	072 - Space Chase	105 - Football II	139 - Tic-Tac-Toe
006 - Breakout	039 - Fast Eddie	073 - Star Master	106 - Pinball	140 - Checkers
007 - Basketball	040 - Final Approach	074 - Sea Quest	107 - Pong-Sports	141 - Backgamnon
008 - Bermuda Triangle	041 - Fantastic Voyage	075 - Sky Jinks	108 - Speedway II	142 - Dodge Em
009 - Bowling	042 - Fast Food	076 - Stampede	109 - Super Breakout	143 - Ram It
010 - Beat'em and Eat'em (xr)	043 - Futebol (brasileiro)	077 - Space Cavern	110 - Superman	144 - Spacewar II
011 - Boxing	044 - Fire Fighter	078 - Space Invader	111 - Tank-Plus	145 - Coconuts
012 - Bachelor Party (xr)	045 - Freeway	079 - Spider Fighter	112 - Soccer	146 - Hockei
013 - Barnstorming	046 - Fishing Derby	080 - Star Wars Jedy Arena	113 - X-Man (xr)	147 - Submarino
014 - Beanny Bopper	047 - Grand Prix	081 - Star Wars	114 - Bare Attack	148 - Squeeze Box
015 - Berzek	048 - Gangster Alley	The Empire Strikes Back	115 - Championship Soccer	149 - Cosmic Creeps
016 - Bugs	049 - Infiltrate	082 - Sky Divers	116 - Human Cannonball	150 - Tape Worm
017 - Cannon Bomber	050 - Ice Hockey	083 - Slot Racers	117 - Othello	151 - No Escape
018 - Cross Force	051 - Jawbreaker	084 - Ski Skipper	118 - Spacewar	
019 - Cosmic Ark	052 - King Kong	085 - Street Racers	119 - Galaxia	
020 - Custer's Revenge (xr)	053 - Kaboboom	086 - Star Voyager	120 - Top Man	SÉRIE OURO:
021 - Chrypta of Chaos	054 - Keystone Kapers	087 - Space Attack	121 - Out-Law	182 - Centipede
022 - Carnivel	055 - Laser Blast	088 - SSSnake	122 - Gorf	183 - Ms. Pac Man
023 - Command Raid	056 - Lock 'n' Chase	089 - Towering Inferno	123 - Skiing	184 - Phoenix
024 - Circus	057 - Marauder	090 - Tennis	124 - Bank Heist	186 - Vangard
025 - Chopper Command	058 - Megamania	091 - Tron: Dadly Disc	125 - Blueprint	196 - Zaxxon
026 - Dolphin	059 - Missel Comand	092 - Trick Shot	126 - Smurf	187 - Kangoroo
027 - Demon Attack	060 - Mouse Trap	093 - Volley	127 - Screaming	188 - Smurf
028 - Deadly Duck	061 - Night Driver	094 - Venture	128 - M. A. S. H.	189 - Galaxian
029 - Defender	062 - Nexar	095 - Video Pimball	129 - Egomania	190 - Polaris
030 - Donkey Kong	063 - Oink	096 - Video Chess	130 - Skeet Shot	191 - Mr. Do
031 - Demolition Herby	064 - Pac Man	097 - Wizard of War	131 - Baseball	192 - Battlezone
032 - Dragon Fire	065 - Planent Patrol	098 - Wabbit	132 - Slot Ship	193 - Jungle Hunt
033 - Demons to Diamonds	066 - Printtail	099 - Warrin War I	133 - Maze Craze	194 - Miner 2049
	067 - Plaque Attack	100 - Warlords	134 - Bridge	195 - Pole Position

PREÇO UNITÁRIO DOS CARTUCHOS
NORMAL — Cr$ 17.000,00 SÉRIE OURO — Cr$ 27.000,00
E VOCÊ RECEBE EM CASA SEM MAIORES DESPESAS

CUPOM MV3
Favor enviar-me os seguintes jogos
NORMAL _____
SÉRIE OURO _____
Para tanto envio cheque n.º _____
nominal a SPECIAL GAME
Rua Rosa e Silva 307, Higienópolis, São Paulo - Tel.: 826-5247 - CEP 01230

Temos mais
de 1000 filmes nacionais
e estrangeiros
à sua disposição.

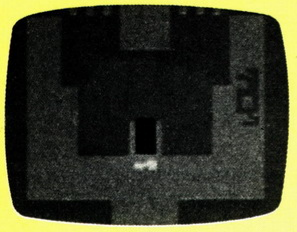
VIDEOPLAY
CLUBE DO BRASIL

Entregamos à domicílio
Video Play Clube do Brasil
Shopping da Gávea, loja 355
Inf. Tels. 294-1745 e 294-6247
Rio de Janeiro

Associado ABDVC

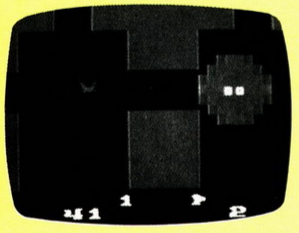
A. T. Publi

CATÁLOGO



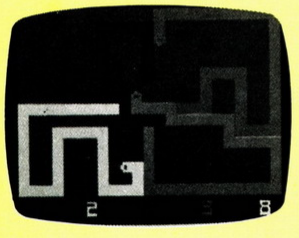
ADVENTURE *(Atari para Atari 2600, VCS)*

Um mago roubou a taça encantada do reino e a escondeu. Procure-a com sua espada mágica, enfrentando um morcêgo negro três terríveis dragões. Para um jogador, joystick.



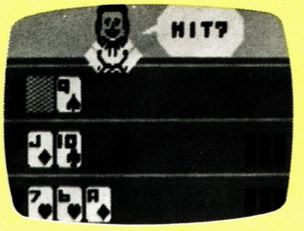
HAUNTED HOUSE *(Atari para Atari 2600, VCS)*

Numa noite de tempestade, você caminha nos corredores de uma casa mal assombrada em busca dos pedaços da urna dourada que estão espalhados pelos quatro pavimentos daquele maldito lugar.



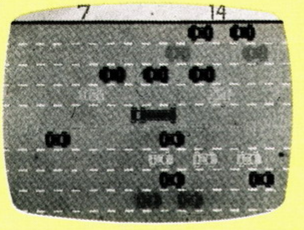
SNAFU *(Mattel para Intellivision)*

Mantenha sua trilha em movimento, evitando colidir com a de seu adversário e, ao mesmo tempo, tentando bloqueá-lo.



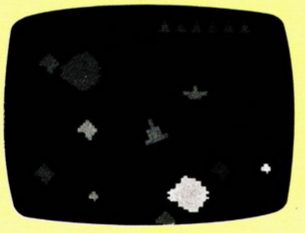
POKER & BLACKJACK *(Mattel para Intellivision)*

Jogo de cartas com quatro variações: blackjack, poker fechado de cinco cartas e aberto de cinco ou sete cartas. Cuidado pois o "Croupier" pode estar blefando.



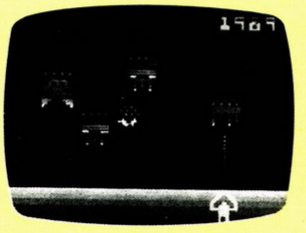
FREEWAY *(Activision para Atari 2600, VCS)*

Ajude uma galinha a atravessar uma estrada de alta velocidade e dez pistas. Estamos na hora do "rush" e o trânsito está terrível.



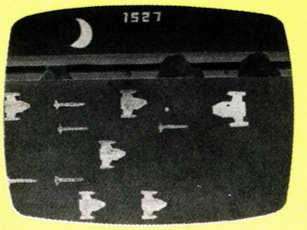
COMMANDO RAID *(U.S. Cames para Atari 2600, VCS)*

Andróides paraquedistas estão invadindo sua base para colocar bombas em seus canhões.



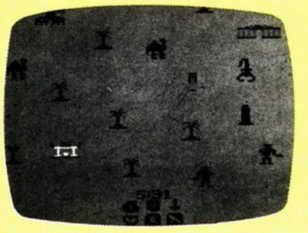
SPACE CAVERN *(Apollo Atari 2600, VCS)*

Munido de sua pistola de raios photon, você enfrenta os Eletros auros e Marsupods nas terríveis cavernas espaciais. Joystick. Um ou dois jogadores.



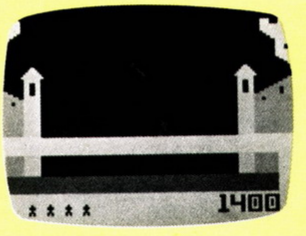
PLANET PATROL *(Spectravision para Atari 2600, VCS)*

O planeta Espectro foi invadido. Destrua todas as bases inimigas, reabastecendo de tempos em tempos, para não ficar sem combustív el.



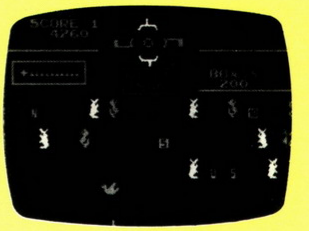
RIDDLE OF THE SPHINX *(Imagic para Atari 2600, VCS)*

No Vale dos Reis, no antigo Egito, você procura por relíquias e tesouros que o auxiliem a resolver o enigma da esfinge.



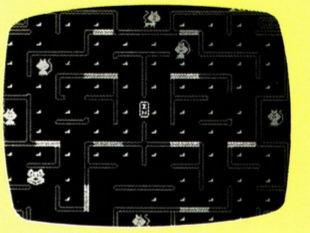
DRAGONFIRE *(Imagic para Atari 2600 e Intellivision)*

Ajude um jovem príncipe a recuperar os tesouros do castelo, enfrentando um perigoso dragão e bolas de fogo.



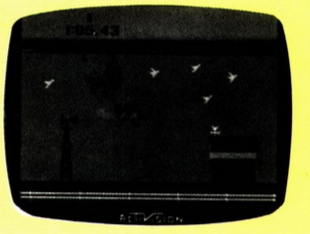
CARNIVAL *(Coleco para Atari 2600, Colecovision e Intellivision)*

Use a pontaria para fazer o maior número de pontos numa galeria de tiros, alvejando cachimbos, patos e coelhos.



MOUSETRAP *(Coleco para Atari 2600, Colecovision e Intellivision)*

Jogo de labirinto, no qual você é um rato que vai comendo pedaços de queijo e é perseguido por gatos. Ao comer um superalimento você se transforma num cachorro e passa a seguir os galos.



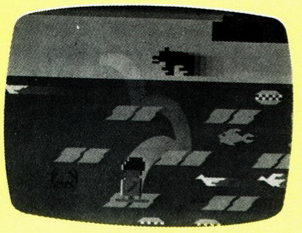
BARNSTORMING *(Activision para Atari 2600, VCS)*

Pilote um biplano por entre moinhos de vento, celeiros e pássaros, vivendo as aventuras dos pioneiros da aviação.

ZN
ATARI CLUB
ZONA NORTE
O 1.º DA ZONA NORTE

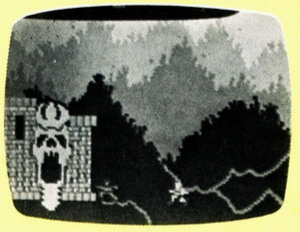
O maior número de cartuchos que um club pode dispor com as últimas novidades.
Assistência Técnica - Consertos - Transcodificação.
Agora também para ATARI 400, 800 e 1200
Av. Maracanã, 475 (próximo ao estádio)
Tel. 254-4588 • Estacionamento na porta

LANÇAMENTOS



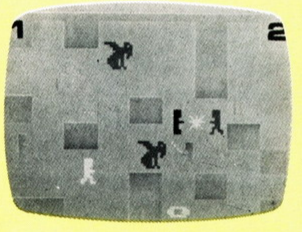
FROSTBITE *(Activision para Atari 2600, VCS)*

Construa um iglu com blocos de gelo, antes que a temperatura baixe demais. Cuidado com o Urso polar.



MASTERS OF THE UNIVERSE, THE POWER OF HE-MAN *(Mattel para Intellivision)*

Transforme-se em He-Man, o maior herói do universo e combata Skeletor, o mais poderoso vilão espacial no castelo Grayskull.

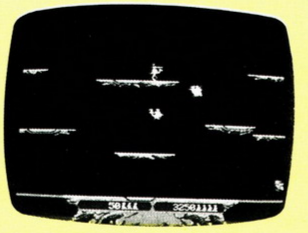


EM BUSCA DOS ANÉIS PERDIDOS *(Philips para Odissey)*

Jogo com tabuleiro, da série estratégica, onde você procura reaver os Dez Preciosos Anéis de Força, enfrentando dragões de fogo, vampiros alados, tarântulas e inúmeros perigos.

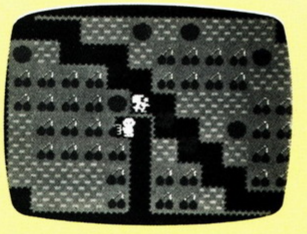
WAR ROOM *(Philips para Colecovision)*

De seu satélite, você deve proteger 42 cidades americanas do ataque de mísseis nucleares russos.



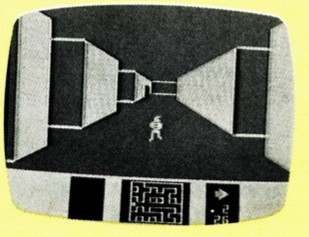
JOUST *(Atari para Atari 2600, VCS)*

Montado em seu pássaro, você voa de plataforma em plataforma combatendo os inimigos, como nas justas medievais.



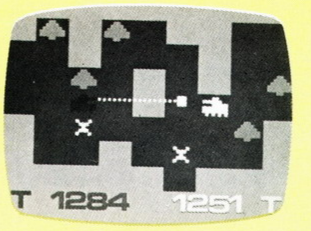
MR. DO *(Coleco para Colecovision)*

Mr. Do colhe suas cerejas, enquanto monstrinhos tentam atrapalhá-lo. Livre-se deles atirando maçãs em sua direção.



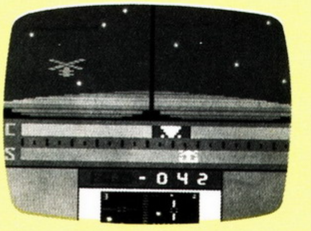
ESCAPE FROM THE MIND-MASTER *(Starpath para Atari 2600 e Colecovision)*

Labirinto tridimensional, de onde você deve tentar escapar para livrar-se dos Masterbrains.



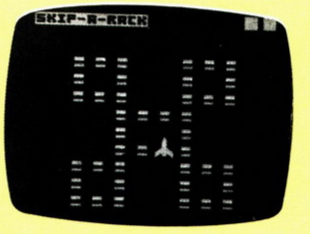
A CONQUISTA DO MUNDO *(Philips para Odissey)*

De batalha em batalha, a busca pelo poder e a hegemonia mundial em mais um jogo da série estratégica.



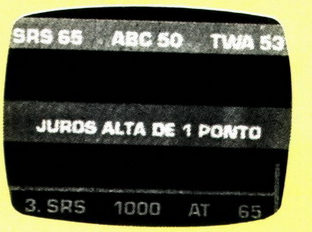
SPACE SHUTTLE *(Activision para Atari 2600, VCS)*

Pilote o ônibus espacial Columbia, em mais uma missão na órbita da Terra. Retorne e pouse na Base Aérea de Edwards.



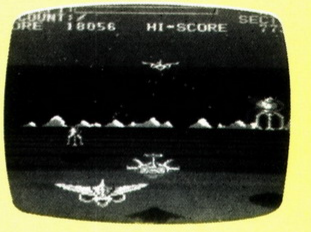
SOLAR FOX *(CBS para Atari 2600, VCS)*

Pilote sua nave espacial em batalhas contra os foguetes inimigos que atiram bombas e bolas de fogo em sua direção.



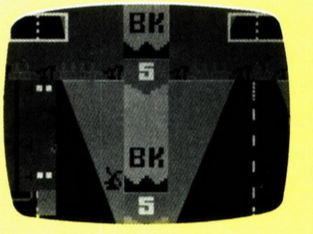
WALL STREET *(Philips para Odissey)*

Entre no mundo das finanças, comprando e vendendo ações, ouro, imóveis, letras do tesouro e debêntures para aumentar sua fortuna. Série estratégica.



BUCK ROGERS, PLANET OF ZOOM *(Sega para Atari 2600, VCS)*

O herói espacial dos quadrinhos e da TV, enfrentando discos voadores e seres alienígenas numa feroz batalha espacial.



TRUCKIN *(Imagic para Intellivision)*

Dirija seu caminhão pelas rodovias americanas, entregando sua carga nos prazos previstos.

ACTIVISION.
VIDEO GAME CARTRIDGE

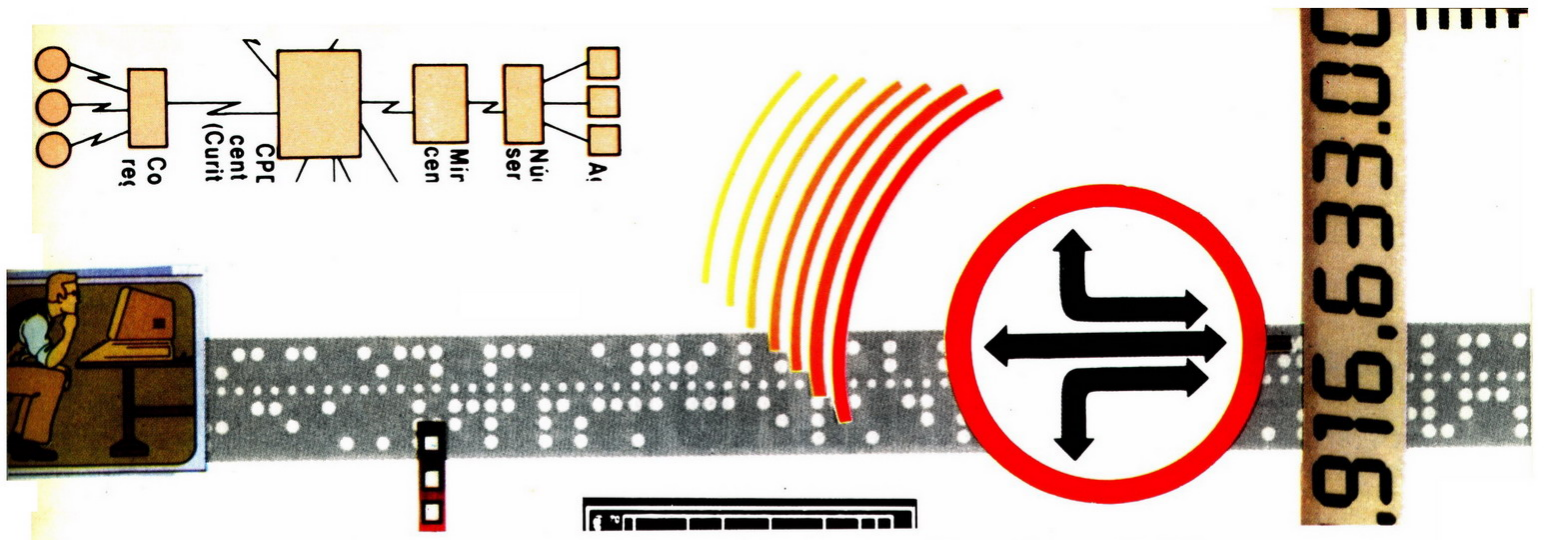
A 1ª Loja Especializada em Jogos e Acessórios do Brasil

- Cartuchos VIDGAME reprogramáveis
- Cartuchos ATARI/GEMINI - 170 títulos
- Torres de reposição para Joystick
- Joystick especiais
- Maletas Hardcase
- Livros e revistas especializadas
- Cabos de 3m para Joystick
- Fontes, Switch Box

e ainda

- Consertos de telefone sem fio
- Instalação de equipamentos de som
- Transformação de filmes Super 8 para Vídeo Cassete
- Ass. Técnica e Transcodificação
- Preços especiais para revendedores
- VENDAS PARA TODO O BRASIL

R. Visconde de Pirajá 303-Lj 217/Ipanema - RJ - Tel.: 267-8597



OS MICROS E OS PROFISSIONAIS LIBERAIS

Eduardo Werner Lang

No começo da história da Informática, os computadores ocupavam salas inteiras e davam problemas de manutenção todo dia, com seus quilômetros de fiação e enormes válvulas quase impossíveis de serem resfriadas de forma conveniente. Os programas destas máquinas, é claro, não eram menos complicados. Tinham acesso a eles apenas gente muitíssimo especializada — cientistas, por assim dizer, ou até mesmo alquimistas, aos olhos dos muito desconfiados que encaravam as novas máquinas com suspeitas. Era o tempo do cérebro eletrônico.

E nem faz tanto tempo assim, coisa de três décadas. De lá para cá, muita coisa mudou. O software que servia apenas a aplicações mais sofisticadas, como na indústria aeroespacial, começou a descer da torre de marfim e com ele os técnicos, que foram destrinchando seu pesado jargão, aparando-o, "editando-o" para fazê-lo chegar de forma compreensível ao público leigo.

Mesmo assim, até bem recentemente tudo se restringia aos grandes computadores. Eles começavam a invadir o cotidiano, fazendo folhas de pagamento, controle de estoques, orçamentos, contas a pagar e a receber, mas eram ainda praticamente invisíveis, trancados em grandes salas refrigeradas em centrais de processamento de dados.

Os microcomputadores vieram mudar radicalmente este panorama. Sua proliferação maciça levou forçosamente a uma popularização de linguagens e aplicações. De outra forma, como manter um mercado que do dia para a noite começou a movimentar mundialmente bilhões de dólares, com máquinas cujos preços baixavam assustadoramente — numa queda na verdade tão abrupta que corroeu o lucro de fabricantes de porte, envolvidas numa sangrenta batalha de preços?

Hoje há software para virtualmente tudo. O Apple, com sete anos de mercado, tem cerca de 3.600 programas. O Personal Computer da IBM, um notável best-seller, conseguiu em dois anos acumular 1.200 programas. As linhas mais populares, como a dos micros da Sinclair, tem um enorme número de programas feito em casa por hobbystas, que até ontem sabiam do computador apenas que tinha em teclado, uma memória e um terminal de vídeo. Das aplicações notadamente financeiras ou de contabilidade, do cotidiano invisível, chegou-se ao território do comércio, da indústria, das mesas dos escritórios e dos lares. O micro será cada vez mais do povo, como o céu é do avião.

Grande parte dos consumidores de programas aplicativos para microcomputadores são ainda pessoas jurídicas, mas esta relação passará por mudanças significativas à medida que as linguagens se simplifiquem e passem a servir funções ainda não cobertas, no caso do mercado brasileiro.

Existe já um aumento acentuado no consumo de programas de apoio, que servem a uma vasta gama de atividades profissionais e preenchem parcela preponderante do tempo de utilização dos micros. Eles servem a quatro funções básicas: edição de textos, folha de cálculos, banco de dados e geração de gráficos.

Os programas de edição de texto, mais encontrados para os Apple e os TRS-80, com preços variando muito — de cerca de 10 a 100 ORTNs — são atualmente os grandes vendedores nos mercados mais desenvolvidos e ajudam muito advogados, secretárias, jornalistas, profissionais que lidem em seu dia-a-dia com a manipulação de palavras. Eles servem para acrescentar, excluir, corrigir e remanejar textos, preparando-os e formatando-os para a impressão.

Para quem tem necessidade de arquivar muita coisa, a melhor opção é um software de bancos de dados, que existe para os Apples, TRS-80 e também para os

Sinclair. Nada como colocar maçarocas de papel, que podem levar à confusão e deterioração na manipulação, num pequeno e asséptico diskette. Economiza-se espaço e os dados não ficam estáticos depois de armazenados, como no caso do papel — podem ser atualizados e recuperados com facilidade. Estes programas estão custando cerca de quarenta ORTNs para os Apples, sete para os TRS-80 e a bagatela de pouco mais de uma ORTN para os Sinclair (programa TK-File).

Software de apoio mais vendido atualmente, as folhas de cálculo simplificam e agilizam procedimentos e rotinas de cálculo de utilização constante. Estão custando entre 30 e uma ORTN. Finalmente, os programas de gráficos podem servir a um sem número de aplicações nas mais variadas áreas profissionais, colocando em forma visual facilmente inteligível dados como evolução de faturamento, ou até mesmo as notas na escola. Custam entre quatro e 10 ORTNs. As folhas de cálculo existem para todas as linhas de micros no mercado. Já os gráficos existem em número dominante para os Apples.

Estes programas de apoio, com variadas opções e faixas de preço podem ser encontrados em lojas como a Compushop, Computerland e Imarés, em São Paulo, ou Microidéia Clappy, Computerland e Kristian no Rio (veja os endereços no Guia de Serviços desta edição). Mas nunca compre antes de fazer um levantamento de preços — variam muito para os mesmos programas — e conversar bastante com o vendedor para saber se o produto corresponde mesmo a suas necessidades. Num mercado ainda imaturo, é comum o consumidor acabar comprando algo que pode acabar dentro de uma gaveta, sem utilização.

Profissionais liberais

Advogados, médicos, engenheiros, dentistas estão começando a encontrar programas aplicativos para suas áreas que praticamente inexistiam até pouco tempo atrás. Além de verem seu trabalho simplificado, eles devem ter em mente também que, como no caso de bancos, grandes empresas da indústria e do comércio, os computadores são uma ferramenta de competitividade. Numa era em que cada vez mais pessoas vivem de uma forma ou de outra com o tratamento da informação — possivelmente, por exemplo, mais de 70 por cento de toda a mão-de-obra americana até a virada da década — os inadequados terão dificuldades.

A área de engenharia tem uma aplicação de computador muito grande e variada. Aliás, as máquinas vistas hoje como peças de museu já se prestavam a tais tarefas. Aplicações urbanas, desenhos de projetos mecânicos, topografia, usinagem, redes de tráfego urbano, mapeamento, terraplanagem, transporte, energia, estão entre os setores aos quais a eletrônica avançada auxilia. Elas fazem, até, o desenho dos circuitos integrados que vão formar o coração de novos computadores. Mas tudo isto, de maneira geral, é coisa para máquinas grandes. O engenheiro, sentado em seu terminal, conversa com elas. Pode, evidentemente, intervir no sentido de aprimorações e mudanças de caríssimos pacotes de software, mas pacotes para aplicações do porte das citadas costumam ser encomendados e chegam prontinhos.

Existem, porém, diversas tarefas que um engenheiro pode executar utilizando apenas seu prosaico microcomputador. A maioria dos escritórios de engenharia (que fazem, por exemplo, cálculo de estrutura), desenvolvem programas próprios para calcular vigas, lajes, pórticos, etc. Relativamente fáceis de elaborar, estes programas são desenvolvidos primeiramente numa máquina de calcular e depois passados para micros. Um dos pacotes prontos para estes tipos de cálculos foi desenvolvido pela Fundação Armando Álvares Penteado, de São Paulo. De acordo com seus autores, fazem todos os cálculos necessários para botar um edifício em pé a partir da planta.

Os softwares mais comuns para engenheiros são os de administração de obras. No caso, os fornecedores estudam junto com o cliente suas necessidades de planejamento e controle de atividades não diretamente ligadas à engenharia, como contabilidade e contas a pagar. Um dos programas mais completos para estas aplicações de engenharia é o da Micromática Computação e Sistemas. Seu programa Placon, que custa 700 ORTNs, elabora orçamentos, faz projeção de despesas, calcula o emprego de recursos materiais, equipamentos e mão-de-obra e acompanhamento da evolução da obra por meio de indicadores de desempenho, permitindo supervisão e controle da execução. Programas semelhantes, para equipamentos mais profissionais do mercado, são feitos também pela Atrium Informática e pela Sisplan, também de São Paulo.

Pacotes como estes são acessíveis a pequenas e médias empresas, mas o preço e as funções podem ser inadequadas a um profissional que deseja fazer individualmente o acompanhamento de seu trabalho. Para estes, são adequados programas de apoio como as folhas de cálculo e os gráficos.

Trabalhando sozinhos

Se engenheiros costumam estar normalmente vinculados a empresas, nem sempre se pode dizer o mesmo de médicos, advogados ou dentistas que, mesmo ligados a elas, costumam empregar parte de seu tempo trabalhando sozinhos em seus consultórios e escritórios.

Para os advogados, a chegada dos micros é certamente um enorme alívio. Mergulhados num cipoal de leis, decretos, normas, num País que fez da burocracia um *modus vivendi*, eles (ou suas atarefadas e dedicadas secretarias) são obrigados às vezes a perder grande parte de um tempo que poderia ser melhor utilizado do que consultando Diários Oficiais amarelados e velhos alfarrábios cobertos de poeira. Existem no Brasil nada mais, nada menos que 115 *mil* normas jurídicas diferentes, número que pode nos levar a imaginar porque certos processos na área jurídica desenrolam-se com lentidão.

Os grandes computadores trabalham já há tempos no País notificando infrações de trânsito, preparando listas de jurados, registrando processos, organizando pautas do Judiciário, processando dados fiscais, etc. Mas os micros podem também ajudar muito, na área de cálculos, atualização contratual, processamento de texto, contratos, petições, consultas de repetição frequente.
"O processamento de textos produz uma economia tremenda de tempo no escritório, já que o advogado armazena num diskette por exemplo todas aquelas petições mais comuns a sua atividade e mesmo diversas cláusulas de contrato possíveis e imagináveis," lembra Marcos de Freitas Ferreira, advogado e assessor técnico da IOB — Informações Objetivas, empresa com grande experiência de publicações na área (e a primeira no gênero a se utilizar do videotexto da Telesp).

A Sidapis Análise e Programação de Sistemas, de São Paulo, está começando a comercializar um programa de jurisprudência e consulta a leis, pelo preço de 50 ORTNs, de acordo com seu diretor Carlos Alberto Alves. O software tem cadastro de leis e artigos que ajudam o juiz a decidir sobre os casos. O usuário digita o código de um determinado caso — por exemplo, um atropelamento — e o software aponta qual a legislação a este respeito e quais sentenças já foram aplicadas. Outras empresas, como a Datajuris, da mesma cidade, e a Microidéia, do Rio, comercializam programas para advogados para os micros importados e produzidos no mercado nacional.

Na medicina

Um dos pioneiros no uso de computadores na medicina é o doutor Amélio Pinto Ribeiro, do Rio. Já em 1968, utilizou um computador de grande porte da Universidade Federal do Rio de Janeiro para processar os dados de cinco mil casos de varizes, material que utilizou na defesa de sua tese, em 1971. Foi, à época, a maior estatística sobre o tema no mundo, garante ele. Ribeiro tem três micros, dois TRS-80 modelo III no escritório e um modelo 100 em casa (este utilizado para agendas). O médico utiliza pouco os micros no exercício de sua atividade como tal — "tenho um trabalho quase artesanal" — e gosta deles para desempenhar sua outra função (é um escritor).

Embora Ribeiro utilize pouco os micros, é fato que eles entram cada vez mais em sua área, automatizando processos e acompanhando as histórias de paciente. A Compusystems e a Bit a Bit, ambas de São Paulo, concentram grande parte de seu faturamento na venda de programas especificamente voltados para a área médica.

VOCÊ JÁ ENCONTROU A SUA PROFISSÃO?

CONVIDAMOS VOCÊ A SE INSCREVER NO CEOP EM TROCA VAMOS LHE ENSINAR UMA PROFISSÃO
Esta é mais uma oportunidade para você solucionar certos problemas financeiros e se preparar para o futuro. Cursos rápidos, práticos e objetivos para ambos os sexos. Manhã, tarde e noite.

Desenvolva sua capacidade e tenha uma opção profissional. Matrículas abertas:

- Programação em Computador
- Operador de Computador
- Perfuração Máq. IBM
- Digitação
- Datilografia IBM Esfera
- Olivetti Et - Facit
- Operador Telex

CEOP

Processamento de Dados / Informática. Direção: Prof. João Curvelo

Inscrições:
Méier: Rua Dias da Cruz, 188 / Sobreloja - Sede Própria -
Tel.: 594-7522 - 594-2252 / Centro Comercial do Méier
Madureira: Rua Dagmar da Fonseca, 16 / Sobreloja -
Tel.: 390-4793 (ao lado do Cine Madureira 1 e 2) -
Nova Iguaçú: Av. Gov. Amaral Peixoto, 427 / Sobreloja -
Tel.: 767-3115 (Galeria Veplan)
Niterói: Rua da Conceição, 37 / Sobreloja - Tel. 717-2657 (Galeria Paz)

ESTUDE PROCESSAMENTO DE DADOS. A ÁREA DE INFORMÁTICA PRECISA DE BONS PROFISSIONAIS.

Há software para fichário de pacientes, agenda de consultas, controle financeiro, faturamento a convênios, controle de assiduidade de paciente, mala direta, cadastro, arquivo e análise de exames laboratoriais e cadastro de especialidades farmacêuticos. Numa longa lista, estas lojas vendem ainda programas para estatística patológica, cálculo de equilíbrio eletrolítico, cálculo de risco de moléstias cardiovasculares, avaliação de stress e arquivo de exames audiométricos e timpanométricos. Como se vê, os micros vão acabar influenciando em muito a prática da medicina e fazer com que os médicos, com seus 4 bilhões de neurônios, ou posições de memória, comecem a enxergar novas possibilidades de atuação.

Estes programas costumam funcionar como módulos, ou seja, podem ser integrados. Os preços variam entre 20 e 400 ORTNs. Carlos Alberto Diz, da Compusystems, chama a atenção para o fato de que os preços dependem das características das máquinas e do tipo de clínica do usuário (de resto, isto vale para qualquer software). De acordo com ele, todos são vendidos de forma personalizada: "Afinal," pondera, "as atividades de um cardiologista diferem das de um radiologista." No caso de diz, seus programas foram feitos para o CP-500, mas há versões agora para Apples e CP/M.

Um dos programas mais complexos — e neste momento de aplicação crescentemente disseminada — é o de laboratório de análises. "Ele só ainda não conseguiu colocar os materiais nos tubos de ensaio," brinca Diz.

Dentição Eletrônica

Tão cedo também os micros não substituirão os enervantes motores dos dentistas. No entanto, vão crescendo suas funções dentro do consultório. Assim como a Compusystems, a Arow engenharia de Sistemas, de Campinas, desenvolve aplicativos para esta área, com base na experiência de um dentista de Campos do Jordão, Homero Zen.

O software fornece ao usuário sua ficha clínica, acompanha todos os passos do tratamento e faz "odontogramas," gráficos onde aparecem as arcadas dentárias com dados diversos. Além disto, o programa tem agenda, controle de estoque e de orçamento. Homero Zen diz estar utilizando há quatro meses o software que ajudou a criar para o CP-500. "Na verdade, não sou em quem o utiliza, mas minha auxiliar, que aprendeu rapidamente a manejá-lo," conta. Uma das grandes vantagens é o de ser um software aberto, adaptado a profissionais com rotinas diferentes ou especializados apenas em crianças (que têm sua dentição afetada de maneira diferente da dos adultos).

Homero Zen é formado há 17 anos, e um belo dia notou que "todo mundo só fala em computadores," o que o levou ao aprendizado. Certamente, foi um profissional como outros milhares no País impactado por uma tecnologia que promete mudar irreversivelmente a face da sociedade e das atividades econômicas que a regem. Depois do primeiro passo, um tanto especializado, Zen colocou seu micro debaixo do braço e o levou para casa. Agora, cria software de uso doméstico, como controle de orçamento. Ajuda a multiplicar opções que, muito em breve, permearão todo o cotidiano das novas gerações e mesmo de gerações como a dele — que ouviram muito rádio de válvula e que, quando pequenas, consideravam o "cérebro eletrônico" apenas uma possibilidade muito remota, coisa de gibi de Flash Gordon.

soluções microidéia

Software Profissional, Comercial e Doméstico
Para TK 82, 83 e 85, CP-200, AS-1000, Ringo e Sinclair

PREÇOS ESPECIAIS

CONTROLE BANCÁRIO - Fornece informações sobre sua conta bancária, mantendo-o sempre atualizado..... Cr$ 7.000,

ORÇAMENTO DOMÉSTICO - Controle seus gastos com até 18 itens, tentando vencer a inflação..... Cr$ 7.000,

CONTAS A PAGAR - Para pessoas ou empresas, controlando 130 (16 K) ou 600 (48 K) pagamentos..... Cr$ 9.000,

CONTAS A RECEBER - Para pessoas ou empresas controlarem 130 (16 K) ou 600 (48 K) recebimentos..... Cr$ 9.000,

CONTROLE DE CONTRATOS - Para escritórios de advocacia e administradoras de imóveis que queiram modernizar suas operações..... Cr$ 9.000,

FLUXO DE CAIXA - Controle eficiente suas entradas e saídas financeiras. Para pessoas e empresas..... Cr$ 15.000,

CONTROLE DE ESTOQUE - Substitui os tradicionais fichários de estoque, mantendo-o constantemente informado..... Cr$ 15.000,

CADASTRO DE CLIENTES - Mantenha-se atualizado, substituindo o arquivo pelo controle computadorizado das informações sobre seus clientes..... Cr$ 15.000,

Temos também software para CP 500, CP 300, Naja e micros compatíveis com o TRS 80 Modelo III.

MICROIDÉIA

Software de Qualidade

End.: R. Mário Portela 161 - Bloco B - 2201
Representante: MICRO HOUSE
Rua Visconde de Pirajá, 547 sala 307
Ipanema - Cep 22410 - Rio - RJ
Tel.: 294-6248

SIM. *Quero adquirir o(s) seguinte(s) programa(s):*

Marque com X	Programas	Preço Cr$
☐	Controle Bancário	7.000
☐	Orçamento Doméstico	7.000
☐	Contas a Pagar	9.000
☐	Contas a Receber	9.000

Marque com X	Programas	Preço Cr$
☐	Controles de Contratos	9.000
☐	Fluxo de Caixa	15.000
☐	Controle de Estoque	15.000
☐	Cadastro de Clientes	15.000
	TOTAL	

Envie a relação dos programas MICROIDÉIA.

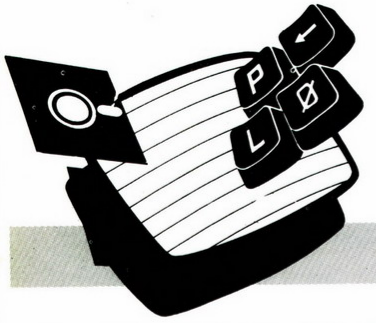
Estou enviando um cheque do Banco....., de nº....., nominal à MICROIDÉIA LTDA.

Nome:.....

End.:..... CEP:..... Tel.:.....

Bairro:..... Cidade:..... Estado:.....

Micro:.....



Agenda

APPLE PIE

Gustavo Barbosa

Qual será mesmo o dia de pagar aquela prestação?

A que horas é o meu dentista na quinta-feira?

O programa que apresentamos neste número, soluciona essas dúvidas, bem comuns, de uma maneira rápida e eficiente. Com ele você pode anotar seus compromissos para qualquer dia do ano e não se preocupar mais com esquecimentos.

Seus apontamentos - ou memos como são chamados no programa - podem ter até 120 caracteres e você pode repeti-los automáticamente, para até 52 dias no ano, num máximo de 15 memos por dia.

A consulta à agenda é feita através de um menu, e você pode listar fácilmente na impressora, os compromissos de um determinado dia.

Funcionamento do Programa

A primeira vez que você roda o programa, ele vai lhe pedir que entre com um código secreto de quatro caracteres. Esse código é a sua chave de acesso e cada vez que quizer rodá-lo você será obrigado a fornecê-lo, portanto, não o esqueça! Assim, só você terá acesso às informações armazenadas, e mais ninguém saberá de seus compromissos.

Ao inserir o código na primeira rodada, o programa vai criar três arquivos: LOCK, DATAS e MEMOS. Todos os três vão residir no mesmo disquete que contém o programa.

LOCK vai conter o seu código de segurança. MEMOS o texto de cada memo que você escrever. E DATAS é um arquivo índice. Cada registro desse arquivo contém os números dos registros de todos os memos guardados para aquela data.

Se você vem acompanhando essa coluna, sabe que até agora nós só falamos em arquivos sequenciais. Pois bem, AGENDA usa uma técnica diferente de arquivamento: o acesso direto.

Para acessar um registro você só precisa mencionar o número do mesmo nos comandos READ ou WRITE, por exemplo:

PRINT CHR$ (4) "READ DATAS"; R25

lê o registro 25 do arquivo DATAS. Depois é como se fôsse uma leitura de arquivo seqüencial, INPUT (campo) permite que você acesse cada campo do registro.

Essa técnica, é amplamente utilizada em aplicações que usem unidades de disco, ou outros equipamentos de acesso direto. A grande vantagem é fácilmente visualizada, se você pensar na diferença entre um gravador e um toca-discos: no gravador para ouvir uma música, tem que antes passar por cima de todas que a antecedem, e com um disco você pode ir direto até a faixa desejada e, só então, pousar a agulha.

Os gravadores são limitados a acesso seqüencial e com o uso de discos, você pode ter os dois: seqüencial e direto. Afinal, nada impede que você ouça um disco do começo ao fim.

Mas não paramos por aí, a técnica utilizada é acesso direto *indexado* que permite uma grande economia de memória. Isso porque cada memo que você escreve só é gravado uma vez no disco, no arquivo MEMOS, o outro arquivo DATAS, que tem 366 registros, um para cada dia do ano, contém em cada registro, os números dos registros dos memos alocados àquela data.

A idéia, à primeira vista, não é tão facil de entender, mas vamos por partes. Digamos que você tenha arquivados 110 memos na sua agenda, e que agora vai arquivar o de número 111. Além disso, você quer programá-lo para 10 datas diferentes e se fosse gravar um memo de 100 caracteres para cada uma das datas, isso consumiria 1000 caracteres ou bytes. Ao invés disso, com a técnica utilizada, você gasta 100 bytes para gravar o memo, no arquivo MEMOS registro 111. Feito isso, acessa o arquivo DATAS e grava em cada uma das datas escolhidas, o número 111.

Números de registros são obrigatoríamente números inteiros, por isso, cada um só ocupa 2 bytes de memória. Se você fizer as contas, verá que só gastou 120 bytes no total. Uma economia brutal, não é verdade?

Agora, ao acessar o registro de uma data você tem à sua disposição, os números de todos os registros dos memos programados para aquela data. Aí é executar um READ para cada um desses registros e acessá-los.

Voltando ao programa, após as inicializações, você é requisitado a fornecer a data corrente. Feito isso, aparece na tela o MENU que contém as seguintes opções:

(1) LISTA MEMOS DE HOJE
(2) LISTA MEMOS PARA DATA ESCOLHIDA
(3) ADICIONAL MEMOS À AGENDA
(4) ELIMINA TODOS OS MEMOS
(5) FIM DE SESSÃO

Listar os memos é fácil se a sua opção for (2), você vai ter que fornecer a data escolhida. Os memos lhe serão apresentados de três em três, e após cada segmento, terá a opção de deletar um, ou todos os memos daquele dia, ou então, seguir em frente. Você também pode optar por listar os memos na sua impressora. O programa prevê uma listagem de 80 colunas para a impressora. Se a sua tiver mais posições, é só alterar as linhas 1200 e 9710. Nesta última. faça M3 igual a largura de sua impressora menos 1.

Incluir novos memos também não é difícil. A primeira coisa a fazer é fornecer a hora do compromisso. Isso porque os memos são apresentados ordenados, por hora do dia. Forneça a hora utilizando 4 algarismos como por exemplo, 14:30 deve ser entrado na forma 1430 RETURN. Se não quiser fornecer a hora tudo bem, é só teclar RETURN, os memos sem hora serão sempre fornecidos no fim da lista. Após entrar a hora, entre com o seu memo, e não esqueça: ele não deve ultrapassar 120 posições. senão você vai ter que digitá-lo todo novamente. Só falta agora dizer quantos e quais são as datas em que você quer arquivar o memo em questão.

A opção (4) deleta todos os memos e isso é muito prático para iniciar um novo ano. Porém não esqueça, uma vez deletados, os memos não podem ser recuperados. Por isso, como medida de segurança, você vai ter que entrar com o seu código para executar essa operação. Note também que se você quiser preservar as informações da sua agenda, basta que copie o programa para outro disquete e comece uma outra agenda.

Por último, se o seu problema for mesmo segurança, e se o seu APPLE tiver o AUTO-START ROM (APPLE II + e similares nacionais), faça as seguintes alterações:

```
85 POKE 1010,233: POKE 1011,242: CALL-1169
9000 TEXT:HOME:NEW
9315 IF ER=56 THEN ALL 43089:RESUME
```

Isso vai evitar que qualquer pessoa tenha acesso ao programa e também protegé-lo contra RESETS acidentais.

Além disso tudo, o programa incorpora várias técnicas interessantes, como por exemplo, a rotina que substitue o INPUT convencional, que começa na linha 9540. Ela permite que você entre com vírgulas e outro caracteres que não são normalmente aceitos. Para isso ela acessa o STROBE do teclado através da rotina GETLN do MONITOR. Essa rotina é chamada com um CALL (—662).

Outra rotina muito interessante é a formatação, que começa na linha 9700. Ela evita que as palavras sejam quebradas ao se passar de uma linha para outra na impressão, e só permite que sejam impressas palavras inteiras numa mesma linha. Essa rotina é utilizada tanto para a impressão na tela, como na impressora.

Acreditamos que AGENDA lhe será muito útil, e muito instrutivo. Agora é só por mãos à obra, e não esqueça de fazer um memo para comprar o próximo número de MICRO & VIDEO. Vamos falar de um assunto que fascina a maioria: gráficos. Até lá!

BOX Nº 1

INICIALIZA VARIAVEIS

```
110 O$ =  CHR$ (4) + "OPEN DATAS,L65":W$ =  CHR$ (4) + "WRITE DATAS,R":R$ =
  CHR$ (4) + "READ DATAS,R"
120 OM$ =  CHR$ (4) + "OPEN MEMOS,L125":WM$ =  CHR$ (4) + "WRITE MEMOS,R":R
M$ =  CHR$ (4) + " READ MEMOS,R"
130 C$ =  CHR$ (4) + "CLOSE"
140  DIM MO$(12),DA(12),ME$(15),ME(15),TM(52),TD(52),TY(52),R(52),T1(15),T2
$(15),T3$(15),RE(15)
150  GOSUB 9100
160  PRINT  CHR$ (4)"RENAME LOCK,LOCK"
170  PRINT  CHR$ (4)"OPEN LOCK": PRINT  CHR$ (4)"READ LOCK": INPUT SC$: PRI
NT C$
180  VTAB 20: PRINT "MICRO & VIDEO": VTAB 10: PRINT "ENTRE SEU CODIGO:____"
;: HTAB  PEEK (36) - 3
190  FOR I = 1 TO 4: GET A$: IF A$ = "" THEN TT = TT + 1: GOTO 220
200  PRINT A$;:YN$ = YN$ + A$: NEXT : IF YN$ <  > SC$ THEN TT = TT + 1: GOT
O 220
210  GOTO 250
220  IF TT < 3 THEN YN$ = "": HOME : GOTO 180
230  HOME : NEW
240  REM
```

PAGINA TITULO

```
250  TEXT : HOME
260  VTAB 3: PRINT "-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-
                            =-                              -=
                                -=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-"
270  VTAB 5:A$ = "A G E N D A": GOSUB 8000
300  IF FL = 1 THEN FL = 0: RETURN
310  VTAB 20: PRINT "MICRO & VIDEO": VTAB 12: INPUT "ENTRE A DATA DE HOJE(D
D,MM,AA):";DD,MM,YY
320  IF MM < 1 OR MM > 12 OR YY < 1 OR YY > 99 OR DD < 1 THEN 250
330  IF YY / 4 <  >  INT (YY / 4) AND MM = 2 AND DD > 28 THEN 250
340  IF YY / 4 =  INT (YY / 4) AND MM = 2 AND DD > 29 THEN 250
350  IF MM <  > 2 THEN  IF DD > DA(MM) THEN 250
360  IF  LEN ( STR$ (YY)) = 2 THEN YR$ =  STR$ (YY): GOTO 380
370  IF  LEN ( STR$ (YY)) < 2 THEN YR$ = "0" +  STR$ (YY)
380  GOSUB 9500
390  POKE 34,8: HOME : POKE 32,4: POKE 33,36: HOME
400  PRINT "(1) LISTA MEMOS DE HOJE": PRINT "(2) LISTA MEMOS PARA DATA ESCO
LHIDA": PRINT "(3) ADICIONA MEMOS A AGENDA": PRINT "(4) ELIMINA TODOS OS ME
MOS": PRINT "(5) FIM DE SESSAO"
410  PRINT : PRINT "ESCOLHA UMA DAS OPCOES:": GET A$: PRINT A$: IF  VAL (A$
) < 1 OR  VAL (A$) > 5 THEN 390
420  TEXT : HOME :R = 0:TM = 0:TD = 0:TY = 0:ME$ = "":PR = 0
430  ON  VAL (A$) GOSUB 1010,3000,5000,7000,9000
440  TEXT : HOME :FL = 1: GOSUB 250: GOTO 390
```

BOX Nº 2

```
550  PRINT  CHR$ (4)"PR#0"
1000  REM
```

LISTA MEMOS DO DIA CORRENTE

```
1010 TM = MM:TD = DD:TY = YY: GOSUB 9010
1020  PRINT O$: PRINT R$;R: INPUT ME
1025  IF ME = 0 THEN  PRINT C$:FL = 1: VTAB 12: PRINT "NAO HA MEMOS PARA "D
D","MO$(MM);" DE 19";YR$: VTAB 23: PRINT "QQ.TECLA PARA VOLTAR AO MENU.": G
ET A$: PRINT : RETURN
1030  FOR I = 1 TO ME: INPUT ME(I): NEXT : PRINT C$: IF PR THEN 1050
1040  VTAB 12: CALL  - 958: VTAB 12: PRINT "VOCE QUER UMA LISTAGEM ?";: GET
 A$: PRINT : IF A$ = "S" THEN PR = 1
1050  HOME : VTAB 12: PRINT "LENDO ARQUIVO DE MEMOS..."
1060  FOR I = 1 TO ME: PRINT OM$: PRINT RM$;ME(I):ME$(I) = ""
1070  CALL  - 662: FOR J = 512 TO 637:L =  PEEK (J): IF L = 141 THEN 1090
1080 L = L - 128:ME$(I) = ME$(I) +  CHR$ (L): NEXT J
1090  NEXT I: PRINT C$
1100  IF ME < 2 THEN 1190
1110  FOR I = 1 TO ME - 1
1120  FOR J = I + 1 TO ME
1130  IF  LEFT$ (ME$(I),4) <  =  LEFT$ (ME$(J),4) THEN 1170
1140 T$ = ME$(I):T = ME(I)
1150 ME$(I) = ME$(J):ME(I) = ME(J)
1160 ME$(J) = T$:ME(J) = T
1170  NEXT
1180  NEXT
1190  TEXT : HOME
1200  IF PR THEN  PRINT  CHR$ (4)"PR#1": PRINT  CHR$ (9)"80N"
1210  IF PR THEN  PRINT "DATA CORRENTE : "DD","MO$(MM)",19"YR$
1220  IF AD AND PR THEN  PRINT "MEMOS PARA :"TD","MO$(TM)",19"TY$
1230  FOR I = 1 TO 10: IF R = HD(1) AND PR THEN  PRINT HD$(1): GOTO 1300
1240  NEXT
1250  IF PR THEN  GOSUB 5450: REM  LISTAGEM
1260  PRINT "DATA CORRENTE : "DD","MO$(MM)",19"YR$
1270  IF AD THEN  PRINT "NOTAS PARA :"TD","MO$(TM)",19"TY$
1280  FOR I = 1 TO 10: IF R = HD(I) AND PR THEN  PRINT HD$(I): GOTO 1300
1290  NEXT
1300  VTAB 4: PRINT "________________________________";:FL = 1: GOSUB 5450
1310  VTAB 5
1320  FOR I = 1 TO ME: INVERSE : PRINT "MEMO NO.";I: NORMAL : PRINT T1$(I)"
:"T2$(I);: GOSUB 9700: PRINT
1330  IF I / 3 =  INT (I / 3) AND I <  > ME THEN  GOSUB 1440
1340  NEXT : GOSUB 1440: TEXT : HOME
1350  IF AD THEN AD = 0: RETURN
1360  VTAB 12: PRINT "VOCE QUER AS NOTAS DE AMANHA ?";: GET A$: PRINT A$: I
F A$ = "N" THEN  RETURN
1370 TD = TD + 1: IF TD > DA(TM) THEN TD = 1:TM = TM + 1: IF TM = 3 AND TY
/ 4 <  >  INT (TY / 4) THEN R = R + 1
1380 TY$ = YR$
```

BOX Nº 3

```
1390  IF TM > 12 THEN TM = 1:TY = TY + 1:TY$ =  STR$ (TY): IF  LEN (TY$) <
2 THEN TY$ = "0" + TY$
1400 R = R + 1
1410  PRINT O$: PRINT R$;R: INPUT ME
1415  IF ME = 0 THEN  PRINT C$:FL = 1: VTAB 12: CALL  - 958: VTAB 12: PRINT
 "SEM NOTAS PARA "TD","MO$(TM)"DE 19";TY$: VTAB 23: PRINT "QQ.TECLA PARA VO
LTAR AO MENU.";: GET A$: PRINT : RETURN
1420 AD = 1: GOSUB 1030
1430  RETURN
1440  REM
```

DELETA UM MEMO

```
1450  VTAB 21: PRINT "<ESPACO> PARA EXCLUIR MEMOS DESTA DATA  <#>      PARA
 EXCLUIR UM MEMO          <RETURN> PARA PROSSEGUIR.": POKE 34,20
1460 X =  PEEK ( - 16384)
1470  IF X = 141 THEN  POKE  - 16368,0: POKE 34,4: HOME : RETURN
1480  IF X = 160 THEN  POKE  - 16368,0: GOTO 1510
1490  IF X = 163 THEN  POKE  - 16368,0: POKE 34,20: HOME : GOTO 1540
1500  GOTO 1460
1510  REM
```

DELETA MEMOS DA DATA CORRENTE

```
1520  PRINT "ENTRE O CODIGO DE SEGURANCA           PARA CONFIRMAR :";: IN
PUT "";A$: IF A$ <  > SC$ THEN  POKE 34,4: RETURN
1530  PRINT O$: PRINT W$;R: PRINT 0: PRINT C$: POP : RETURN
1540  REM
```

DELETA UM UNICO MEMO

```
1550  HOME : PRINT "QUAL O MEMO A EXCLUIR(0 ABORTA)";: INPUT DE
1560  IF DE = 0 THEN  POKE 34,4: HOME : RETURN
1570  IF ME = 1 THEN  GOSUB 1530
1580  FOR J = DE TO ME - 1:ME(J) = ME(J + 1): NEXT
1590 ME = ME - 1
1600  PRINT O$: PRINT W$;R: PRINT ME: FOR I = 1 TO ME: PRINT ME(I): NEXT :
PRINT C$
1610  POP : GOTO 1060
3000  REM
```

LISTA MEMOS DE QQ.DATA

```
3010  HOME : VTAB 12: PRINT "ENTRE A DATA QUE VOCE QUER CONSULTAR    NA FOR
MA (DD,MM,AA) :";: INPUT "";TD,TM,TY
3020  IF TM < 1 OR TM > 12 OR TY < 0 OR TY > 99 THEN 3010
3030  IF TD < 1 OR TD > DA(TM) THEN 3/10
```

BOX Nº 4

```
3040 TY$ =  STR$ (TY): IF  LEN (TY$) < 2 THEN TY$ = "0" + TY$
3050  HOME
3060 R = 0: GOSUB 9010
3070  PRINT O$: PRINT R$;R:. INPUT ME: IF ME = 0 THEN  PRINT C$:FL = 1: VTAB
 12: CALL  - 958: VTAB 12: PRINT "SEM NOTAS PARA "TD","MO$(TM)" DE 19"TY$:
VTAB 23: PRINT "QQ.TECLA PARA VOLTAR AO MENU.";: GET A$: PRINT : RETURN
3080 AD = 1: GOSUB 1030
3090  TEXT : HOME : VTAB 12: PRINT "QUER CONSULTAR OUTRA DATA ?";: GET A$:
PRINT A$: IF A$ = "S" THEN 3000
3100  RETURN
5000  REM
```

ADICIONA MEMOS A AGENDA

```
5010  PRINT OM$: PRINT RM$;R: INPUT M1: PRINT C$
5020  PRINT "DATA CORRENTE :";DD","MO$(MM)",19"YR$
5030  PRINT "_____": POKE 34,2: HOME
5040 ME$ = ""
5050 M1 = M1 + 1
5060  VTAB 5: PRINT "ENTRE A HORA PARA O MEMO :____";: HTAB  PEEK (36) - 3:
 INPUT "";TI$
5070  IF TI$ = "" THEN TI$ = "9999": GOTO 5090
5080  IF  VAL ( LEFT$ (TI$,2)) > 24 OR  VAL ( LEFT$ (TI$,2)) < 0 OR  VAL (
MID$ (TI$,3,2)) < 0 OR  VAL ( MID$ (TI$,3,2)) > 59 THEN  HOME : GOTO 5060
5090  IF  LEN (TI$) <  > 4 THEN  HOME : GOTO 5060
5100  VTAB 8: PRINT "ENTRE O SEU MEMO:"
5110  FOR I = 1 TO 120: PRINT " ";: NEXT : GOSUB 9540
5120  VTAB 18: PRINT "ESSA INFORMACAO ESTA CORRETA ?";: GET A$: PRINT : IF
A$ = "N" THEN ME$ = "": TEXT : HOME : GOTO 5000
5130  HOME : VTAB 4: PRINT "EM QUANTAS DATAS VOCE QUER GUARDAR ESSE MEMO ?
(0 PARA VOLTAR AO MENU) :";: INPUT "";SM: IF SM > 52 THEN  PRINT : PRINT "D
ATAS DEMAIS - 52 E O MAXIMO.": FOR I = 1 TO 3000: NEXT : GOTO 5130
5140  IF SM <  = 0 THEN  RETURN
5150  FOR I = 1 TO SM
5160  VTAB 7: PRINT "DATA NO.";I;"(DD,MM,AA) :";: INPUT " ";TD(I),TM(I),TY(
I)
5170  IF TM(I) < 1 OR TM(I) > 12 OR TY(I) < 0 OR TY(I) > 99 THEN  VTAB 7: C
ALL  - 958: GOTO 5160
5180  IF TD(I) > DA(TM(I)) THEN  VTAB 7: CALL  - 958: GOTO 5160
5200 TM = TM(I):TD = TD(I):R = 0: GOSUB 9010:R(I) = R
5210  VTAB 7: CALL  - 958: NEXT
5220  IF SM = 1 THEN  HOME : PRINT : PRINT "ESTA DATA ESTA CORRETA ?": GOTO
 5240
5230  HOME : PRINT : PRINT "ESTAS DATAS ESTAO CORRETAS ?"
5240  PRINT : FOR I = 1 TO SM: PRINT TD(I)"/"TM(I)"/";: IF  LEN ( STR$ (TY(
I))) < 2 THEN TY$ = "0" +  STR$ (TY(I)): PRINT TY$,: GOTO 5260
5250  PRINT  STR$ (TY(I)),
5260  NEXT : PRINT
5270  VTAB 4: HTAB 29: GET A$: PRINT A$
5280  IF A$ = "N" THEN  HOME : GOTO 5130
```

BOX Nº 5

```
5290  HOME : VTAB 12: PRINT "POR FAVOR AGUARDE,GRAVANDO ARQUIVOS !...": POK
E 34,13: HOME
5300 ME$ = TI$ + ME$
5310  PRINT OM$: PRINT WM$;M1: PRINT ME$: PRINT WM$;0: PRINT M1: PRINT C$
5320  PRINT 0$
5330  FOR J = 1 TO SM: PRINT R$;R(J): INPUT RE
5340  IF RE = 0 THEN  GOTO 5380
5350  IF RE = 15 THEN  PRINT : PRINT "JA EXISTEM 15 MEMOS GUARDADOS PARA "T
D(J)"DE "MO$(TM(J))".": GOTO 5400
5360  FOR I = 1 TO RE
5370  INPUT RE(I): NEXT
5380 RE = RE + 1:RE(RE) = M1
5390  PRINT W$;R(J);: PRINT RE: FOR I = 1 TO RE: PRINT RE(I);: NEXT
5400  NEXT : PRINT C$
5410  TEXT : VTAB 22: PRINT "<ESPACO> PARA OUTRO MEMO                <RETUR,
N> PARA VOLTAR AO MENU."
5420 X =  PEEK ( - 16384): IF X = 160 THEN  POKE  - 16368,0: HOME :ME$ = ""
: GOTO 5020
5430  IF X = 141 THEN  POKE  - 16368,0: RETURN
5440  GOTO 5420
5450  REM
```

IMPRIME MEMOS POR DIA

```
5460  PRINT : FOR I = 1 TO ME:T1$(I) =  LEFT$ (ME$(I),2):T2$(I) =  MID$ (ME
$(I),3,2)
5470  IF T1$(I) = "99" THEN T1$(I) = "  ":T2$(I) = "  ": GOTO 5530
5530  NEXT : IF FL = 1 THEN FL = 0: RETURN
5540  FOR I = 1 TO ME: PRINT T1$(I)":"T2$(I);: GOSUB 9710: NEXT
5550  PRINT  CHR$ (4)"PR#0"
5560  RETURN
7000  REM
```

REINICIALIZA ARQUIVOS

```
7010  TEXT : HOME : VTAB 12: PRINT "ESTA OPCAO DELETA TODOS OS MEMOS
 ATUALMENTE GRAVADOS."
7011  PRINT "UMA VEZ DELETADOS ELES NAO PODEM SER    RECUPERADOS.": PRINT "
<RETURN> PARA DELETAR ARQUIVOS                <ESPACO> PARA VOLTAR AO MENU."
7020 X =  PEEK ( - 16384): IF X = 160 THEN  POKE  - 16368,0: RETURN
7030  IF X = 141 THEN  POKE  - 16368,0: GOTO 7050
7040  GOTO 7020
7050  PRINT : PRINT "ENTRE O CODIGO DE SEGURANCA :";: INPUT "";A$: IF A$ <
 > SC$ THEN  RETURN
7060  HOME : VTAB 12: PRINT "REINICIALIZANDO ARQUIVOS...": POKE 34,13: HOME

7070  PRINT 0$: FOR I = 1 TO 366: PRINT W$;I: PRINT 0: NEXT : PRINT C$
7080  PRINT  CHR$ (4)"DELETE MEMOS"
7090  PRINT OM$: PRINT WM$;0: PRINT 0: PRINT C$
```

Seja colaborador de MICRO & VIDEO

MICRO & VIDEO tem o maior interesse em publicar não só artigos de seus leitores sobre microcomputação como seus programas para micros pessoais.

Para este material ser publicado, no entanto, existem algumas questões técnicas que é bom você saber:

1 — Serão muito mais valorizados os artigos e programas que se destinem às famílias de micro de maior penetração no Brasil, ou seja, Apple, TRS-80 e Sinclair. Quanto maior a utilidade prática do programa, melhor ainda.

2 — Também serão muito benvindos artigos ensinando como os demais leitores poderão aproveitar melhor seus equipamentos, ou tutoriais sobre como solucionar problemas de programação ou entender melhor determinadas funções ou instruções em Basic etc.

3 — Qualquer artigo — seja tutorial ou que acompanhe um programa — deve ser enviado datilografado, com a perfeita identificação do seu autor e do sistema a que ele se destina: qual a capacidade de memória mínima, a linguagem, o DOS, os periféricos etc.

4 — Os programas deverão vir listados, de preferência, no formato da tela do equipamento em que foi criado, ou seja, 40 colunas nos Apple, 64 nos TRS-80 e assim por diante. Além disto, eles devem vir acompanhados das respectivas fitas cassete ou dos disquetes, para que sejam testados antes da publicação.

5 — Todo material aceito será remunerado após sua publicação, cabendo ao colaborador, além do reembolso dos custos de Correio e de seu material (do cassete ou do disquete), uma importância que variará de 2 a 5 ORTN por página publicada, dependendo do grau de complexidade e de utilidade prática de seu programa. Os autores dos materiais aceitos serão comunicados por escrito desta decisão no prazo máximo de um mês após seu envio.

6 — Os cassetes e disquetes não aproveitados estarão à disposição dos remetentes, por 2 meses após a data de envio, na redação de MICRO & VIDEO. Caso o leitor o queira de volta em prazo menor, já deverá acompanhar seu envio de selos no valor da postagem do material.

BOX Nº 6

```
7100  RETURN
8000  REM
```

CENTRA O TEXTO

```
8010  HTAB 20 -  LEN (A$) / 2: PRINT A$: RETURN
9000  TEXT : HOME : END
9010  REM
```

ROTINA QUE DETERMINA OS ARQUIVOS A AB
RIR

```
9030  FOR J = 1 TO IM - 1
9040 R = R + DA(J)
9050  NEXT
9060 R = R + ID
9070  IF IM > 2 AND DA(2) = 28 THEN R = R + 1
9080  RETURN
9100  REM
```

LE DATA MESES E FERIADOS

```
9110  FOR I = 1 TO 8: READ HD$(I),HD(I): NEXT
9120  FOR I = 1 TO 12: READ MD$(I),DA(I): NEXT
9130  RETURN
9200  REM
```

CRIA ARQUIVO DE SEGURANCA

```
9210  VTAB 10: PRINT "ENTRE UM CODIGO DE SEGURANCA:____";: HTAB ( PEEK (36)
 - 3)
9220  FOR I = 1 TO 4: GET A$: IF A$ = "" THEN  PRINT : PRINT "ERRO NA ENTRA
DA !": FOR I = 1 TO 300: NEXT :SC$ = "": HOME : GOTO 9210
9230  PRINT A$;:SC$ = SC$ + A$: NEXT : PRINT
9240  PRINT  CHR$ (4)"OPEN LOCK": PRINT  CHR$ (4)"WRITE LOCK": PRINT SC$: P
RINT C$
9250  HOME : PRINT "INICIALIZANDO ARQUIVOS...": PRINT D$
9260  FOR I = 1 TO 366: PRINT W$;I: PRINT Ø: NEXT : PRINT C$
9270  PRINT OM$: PRINT WM$;Ø: PRINT Ø: PRINT C$
9280  GOTO 250
9300  REM
```

ROTINAS DE ERRO

```
9310 ER =  PEEK (222): REM  TIPO DE ERRO
9320 EL =  PEEK (218) + 256 *  PEEK (219)
9330  IF ER = 6 THEN 9200
9340  IF ER = 254 AND EL = 5130 THEN 5130
9350  IF ER = 22 THEN FL = 1: GOSUB 250:FL = Ø: GOTO 390
9360  IF ER = 4 THEN  TEXT : HOME : VTAB 12: PRINT "ESTE DISCO ESTA PROTEGI
DO": END
```

BOX Nº 7

```
9370  IF ER = 8 THEN  TEXT : HOME : VTAB 12: PRINT "ERRO DE I/O": END
9380  IF ER = 9 THEN  TEXT : HOME : VTAB 12: PRINT "O DISCO ESTA CHEIO.": E
ND
9390  IF ER = 254 AND EL < 300 THEN  VTAB  PEEK (37): RESUME
9400  IF ER = 254 AND EL > 300 THEN 250
9410  TEXT : HOME : VTAB 12: PRINT "ERRO NO."ER" OCORREU NA LINHA "EL".": P
RINT "CONSULTE O SEU MANUAL.": END
9500  REM
```

CHECA SE O ANO E BISSEXTO

```
9510  IF  INT (YY / 4) <  > YY / 4 THEN DA(2) = 29
9520  RETURN
9530  REM
```

INPUT DIRETO DO TECLADO

```
9540  VTAB 9: CALL  - 662
9600  FOR I = 512 TO 633:L =  PEEK (I): IF L = 13 OR L = 141 THEN 9620
9610 ME$ = ME$ +  CHR$ (L): NEXT
9620  IF  LEN (ME$) = Ø THEN  POP : RETURN
9630  IF  LEN (ME$) > 120 THEN ME$ = "": PRINT "LONGO DEMAIS, POR FAVOR REE
NTRE.": FOR I = 1 TO 3000: NEXT : VTAB 8: CALL  - 958: POP : GOTO 5100
9640  RETURN
9650  REM
```

ROTINA QUE FORMATA A TELA

```
9700 M1 = 11:M2 = 11:M3 = 39: GOTO 9720
9710 M1 = 14:M2 = 14:M3 = 79
9720 N$ =  MID$ (ME$(I),5,( LEN (ME$(I)) - 4))
9730 LN =  LEN (N$): FOR J = M3 - M1 TO 1 STEP  - 1:BP$ =  MID$ (N$,J,1): I
F BP$ = " " OR BP$ = "," OR BP$ = ":" OR BP$ = "-" OR BP$ = "." OR BP$ = ";
" OR LN <  = M3 - M1 THEN 9750
9740  NEXT : POKE 36,M1: PRINT  LEFT$ (N$,M3 - M1 - 1);: PRINT "-":J = M3 -
 M1 - 1: GOTO 9760
9750  POKE 36,M1: PRINT  LEFT$ (N$,J): IF LN <  = M3 - M1 THEN  RETURN
9760 N1$ =  RIGHT$ (N$,LN - J)
9770  IF  LEFT$ (N1$,1) = " " THEN LN =  LEN (N1$) - 1:N1$ =  MID$ (N1$,2,L
N): GOTO 9770
9780 LN =  LEN (N1$): FOR J = M3 - M2 TO 1 STEP  - 1:BP$ =  MID$ (N1$,J,1):
 IF BP$ = " " OR BP$ = "," OR BP$ = ":" OR BP$ = "-" OR BP$ = "." OR BP$ =
";" OR LN <  = M3 - M2 THEN 9800
9790  NEXT : POKE 36,M2: PRINT  LEFT$ (N1$,M3 - M2 - 1);: PRINT "-":J = M3
 - M2 - 1:LN =  LEN (N1$): GOTO 9810
9800  POKE 36,M2: PRINT  LEFT$ (N1$,J)
9810  IF LN <  = M3 - M2 THEN  RETURN
9820 N1$ =  RIGHT$ (N1$,LN - J): GOTO 9770
9900  DATA  ANO NOVO,1,TIRADENTES,101,DIA DO TRABALHO,121,INDEPENDENCIA,250
,N.SRA.APARECIDA,285,FINADOS,306,DIA DA REPUBLICA,319,NATAL,360
9910  DATA  JANEIRO,31,FEVEREIRO,28,MARCO,31,ABRIL,30,MAIO,31,JUNHO,30,JULH
O,31,AGOSTO,31,SETEMBRO,30,OUTUBRO,31,NOVEMBRO,20,DEZEMBRO,31
```

Quem faz você feliz merece Masson.

O apoio firme no momento preciso. Um abraço forte e sincero que chega na hora certa.
Aquele reencontro inesperado. O sorriso luminoso que fascina.
Um carinho singelo que não faltou. A amizade que se mostra verdadeira.

Dê presentes Masson. Quase tão lindos
quanto a gratidão que existe em você.

Relógios de todos os modelos, desde os esportivos da moda até as clássicas marcas internacionais.

Óculos das grandes griffes, últimos lançamentos.

Jóias com design exclusivo na maior variedade de preços.

Presentes em couro, acessórios, utilidades. Os mais diversos preços, mas sempre no padrão Masson de qualidade.

RIO DE JANEIRO: *Centro* - Rua 7 de Setembro, 92 - 222-4210 - *Madureira* - Rua Carvalho de Souza, 288 - 359-3544 - *Méier* - Rua Lopes da Cruz, 20 - 289-3846 - *Copacabana* - Av. N.S. Copacabana, 1066 - 521-0493 - *Ipanema* - Rua Visconde de Pirajá, 514 - 239-7599 *Barra* - Barra Shopping - Loja 202 C - 325-6440 - *Niterói* - Rua Visconde do Uruguai, 402 - 717-7587 - *Duque de Caxias* - Rua Joaquim Lopes de Macedo, 23 - 771-3592 • **RIO GRANDE DO SUL:** *Porto Alegre* - Rua dos Andradas, 1459 - 225-5944 - Av. Assis Brasil, 396 - 42-0819 Av. Presidente Roosevelt, 1237 - 43-3687 - *Shopping Center Iguatemi* - Loja NP 48 - 34-4345 - *Canoas* - Av. Tiradentes, 205 - 72-1048 *Pelotas* - Rua Andrade Neves - 1909 - 22-3657 - *Novo Hamburgo* - Rua General Neto, 44 - 93-5407 - *Santa Maria* - Rua Dr. Bozano, 1178 221-7022 - *Caxias do Sul* - Av. Julio de Castilhos, 1634 - Loja 2 - 221-4270 • **PARANÁ:** *Curitiba* - *Centro* - Av. Luiz Xavier, 89 - 22-9500 *Piraquara* - Shopping Center Pinhais - Lojas 41 e 42 - 266-5863 • **SANTA CATARINA:** *Florianópolis* - Shopping Center Itaguaçu Lojas 217/218 - 46-0366 • **DISTRITO FEDERAL:** Av. W-3, 504 Bl. "B" nº 55 - 224-0099 - *Conjunto Nacional Brasília* - Loja 16 - 226-1348 *Taguatinga* - Av. Comercial Norte, CNB, 4 - Norte 9 - Lj. 1 - 561-1822 - *Park Shopping* - Loja 225-S, 233-9013 • **GOIÁS:** *Goiânia* - Av. Anhanguera, 2853 - 223-5552 - *Shopping Center Flamboyant* - Lojas 204/208 -241-3376 • **SÃO PAULO:** *Ribeirão Preto* - Shopping Center Rib. Preto - 636-4994 - *São Paulo* - Shopping Center Morumbi - Loja 91 - 542-0875.

MASSON

Joalheiros há 112 anos.

O novo e prático micro da Apple-Tronic

Em meio aos muitos lançamentos compatíveis com a linha Apple, um novo produto se destaca dos demais, o 6502, da Apple-Tronic, que entra no mercado brasileiro com um sistema de computação que segue as características em hardware e software, do similar americano.

A CPU do 6502 tem 48 Kb de memória RAM e o teclado alfa-numérico é no padrão ASCII. Sua fonte de alimentação é de alta capacidade, selecionando automaticamente voltagens de 60 a 250 volts. Seu monitor de vídeo é de alta resolução e o padrão do vídeo colorido é NTSC.

O micro suporta unidade leitora de discos flexíveis de 5 1/4" e a capacidade de armazenagem de 143 K por disco face simples. O 6502 recebe impressora serial ou paralela de 160 CPS com 132 colunas e caracteres da língua portuguesa e capacidade gráfica. A linguagem original é Applesoft Basic em ROM e Pascal, Fortran, Cobol, Assembler, Logo e outras em caráter opcional.

Codimex 6809 foi aprovado pela SEI

O microcomputador 6809, da empresa gaúcha Codimex, foi aprovado pela SEI e já está sendo comercializado nas principais lojas especializadas de todo o país.

Este micro é compatível com o TRS Color Computer da Radio Shack. Embora seja muito utilizado como o primeiro micro dos interessados em computação, sua versatilidade permite que ele se saia muito bem em aplicações profissionais ou comerciais.

O microprocessador é o 6809E, com clock de 0894 MHZ. O teclado é do tipo profissional, com 53 teclas. Ele começa com 16 K RAM, podendo atingir até 64K. A memória EPROM é de 16K.

O video apresenta textos em 16 linhas de 32 caracteres, expandível a 24 por 51 através de software. A resolução gráfica é de 256 por 192 pontos.

Junto com o micro, a Codimex está lançando mais de 200 programas aplicativos e jogos.

Philco Hitachi Anuncia Câmera

Com tecnologia Hitachi e utilizando a mesma estratégia de introdução de seu vídeocassete no mercado, a Philco anunciou que, a partir de fevereiro, estará nas lojas sua vídeo câmera, a PVK 1000.

A nova câmera é compatível com a maioria dos vídeos, nacionais e importados, portáteis e de mesa, VHS ou Betamax.

As grandes novidades da PVK 1000 são o visor eletrônico, uma pequena tela de televisão em preto e branco que permite que você reveja o que foi gravado, e o Tubo Saticon, de alta sensibilidade, podendo gravar cenas com pouca luz, o que dispensa o incômodo de se carregar holofotes e refletores.

A câmera da Philco possui um zoom que amplia a imagem em até oito vezes, de 8,5 a 68 mm, com acionamento manual ou atomático. Acionando o botão de macro, pode-se obter closes de até um centímetro de distância do objeto focalizado.

Para as passsagens de cena, bons efeitos podem ser obtidos com a utilização do recurso Fade in/ Fade out, que permite o escurecimento ou o clareamento da tela.

Apesar de possuir um microfone telescópico fixo, a PVK 1000 tem entrada para um segundo microfone, oferecendo maior flexibilidade de recursos.

Pesando um quilo e seiscentas gramas, a câmera da Philco é bem leve e já vem operando no sistema de cores PAL-M, que é o utilizado no Brasil.

Dynastick, o Joystick da Dynacom

Em janeiro, todos os revendedores Dynacon receberam o Dynastick, um novo modelo de joystick, destinado àqueles que estão cansados de perderem pontos, devido à imprecisão de seus controles.

O Dynastick possui formato anatômico e acionamento suave, permitindo que você jogue durante longos períodos, sem sentir cansaço ou dores nas mãos. Seus dois botões de tiro têm resposta rápida e, por serem centralizados, permitem que você jogue com qualquer uma das mãos.

Ventosas removíveis podem fixá-lo em superfícies lisas para que você sinta as mesmas sensações de jogar nos fliperamas.

A torre do Dynastick é fabricada em nylon reforçado com fibra de vidro e, segundo a Dynacon, é inquebrável, podendo suportar mais de dez milhões de operações.

Em nossa última visita à Dynacon, tivemos a oportunidade de testar o controle. Ficamos muito impressionados com a leveza e precisão com que o Dynastick responde aos comandos.

MICRODIGITAL LANÇA TK 2000 COLOR

Lider de mercado na área de microcomputadores de baixo custo, a Microdigital faz sua primeira investida no mercado dos compatíveis com Apple, lançando o TK 2000 Color.

Com design diferente dos micros nacionais da mesma linha, o TK 2000 vem com teclado profissional tipo máquina de escrever, com 54 teclas, sendo duas de disparo (FIRE) e duas RESET, para maior segurança, evitando que você apague seu programa por descuido.

A unidade de processamento é dotado de um microcomputador 6502, de 8 bits, e possui 64K RAM e 16K ROM. Operando com até seis cores, sua resolução gráfica é de 280 x 192 pontos. Ele opera em Applesoft Basic ou Assembler.

O TK 2000 já tem incorporadas as interfaces para vídeo (sistema PAL-M) cassete, para armazenamento de dados, e impressora. Os acessórios que acompanham o aparelho são: cabos para logações com TV e cassetes, fonte de alimentação e uma fita com um programa dignóstico que facilita a detecção de problemas.

Como opcionais, podem ser adquiridos, cabo para um segundo gravador, cabo de conexão para impressora, joystick, cartuchos com programas em ROM, interface para disquetes de 5 1/4 e interface RS — 232C.

A Multisoft fornecerá o software e já tem programas disponíveis nas áreas: profissional, comercial e recreativa. Outra boa pedida é digitar os programas publicados na seção Apple Pie, aqui mesmo em MICRO & VIDEO.

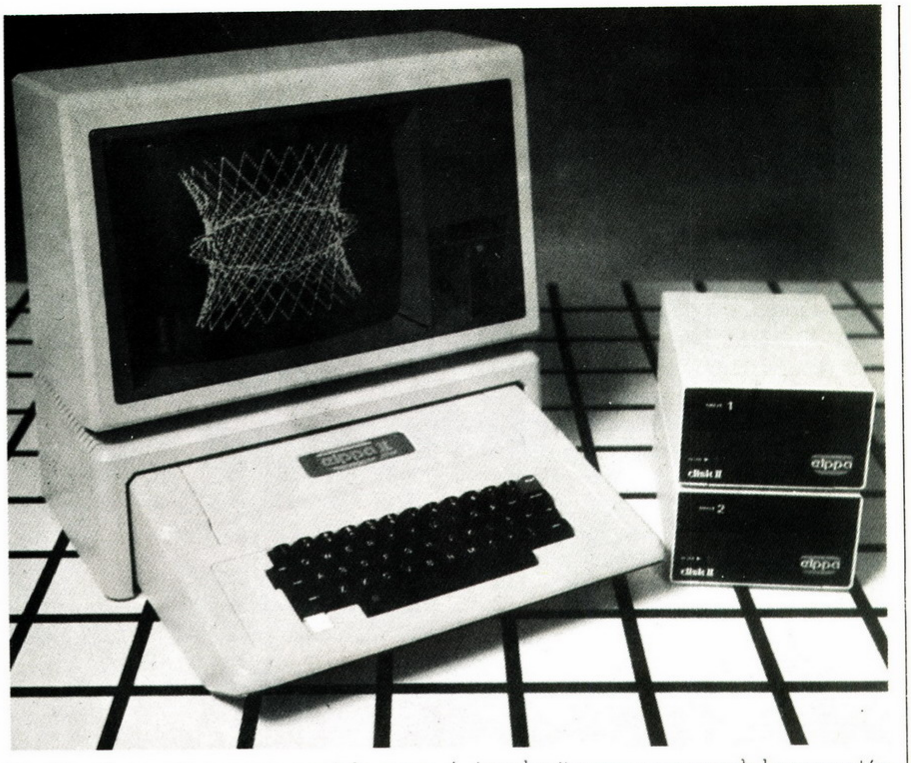
A novidade da Victor: o Elppa II Plus

A Victor do Brasil apresentou na III Feira Internacional de Informática, o microcomputador Elppa II Plus, especialmente projetado para companhar o estilo do Apple II, em seus mínimos detalhes, tanto de hardware quanto de software.

Sua capacidade de memória RAM é de 84 Kb expandível e o Elppa II Plus utiliza processador 6502. Tem memória EPROM de 12 Kbytes, interpretador e compilador para Basic-Elppasoft, sistema monitor e Autostart. O teclado de 52 teclas é de reduzidas dimensões internas, graças à incorporação de moderno circuito integrado codificador de teclados, com capacidade de texto de 960 caracteres (40 colunas por 24 linhas) expandível.

A capacidade de cores é de 16 em gráficos de baixa resolução e de 6 em gráficos de alta resolução, e ele ainda tem alto falante interno para saída sonora, saída de vídeo composto de 1 volt, pico a pico, entrada/saída para gravador conector IC-16 pinos interno para jogos e 8 conectores para cartões de interface.

O Elppa suporta unidades de disco flexível de 5 1/4" e utiliza cartões PAL-M, controlador de disco, CP/M. expansão para 16



K.b, 80 colunas, impressora paralela e um monitor III. Na elaboração de seu projeto, participou um grupo de engenheiros de alto gabarito, com uma grande bagagem técnica nas áreas de engenharia eletrônica e mecânica.

Ego, o primeiro com processador de 16 bits

O primeiro microcomputador brasileiro a utilizar a tecnologia de microprocessadores de 16 bits, o Ego da Softec, além de apresentar outras características que o distingue dos demais, também é compatível em hardware e software com o IBM-PC.

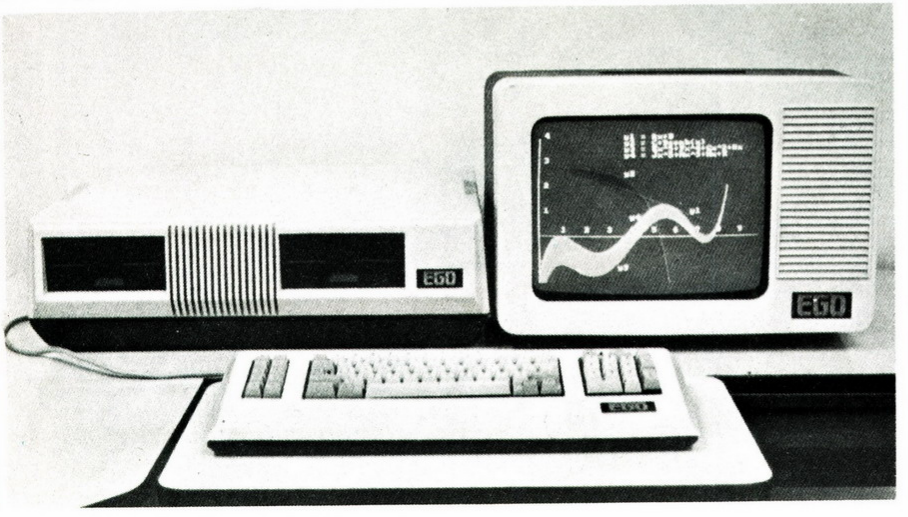
O Ego tem um microprocessador 8088 e um co-processador aritmético de ponto flutuante 8087, que atua como um acelerador na realização de operações artiméticas, imprescindível para aplicações científicas e de engenharia.

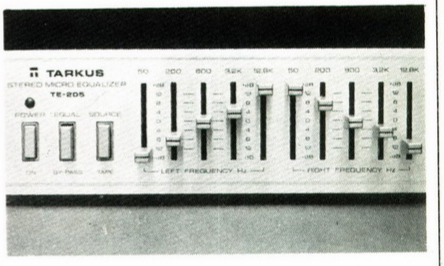
Memória RAM com capacidade inicial de 128 Kb com possibilidade de expansão até 1 Mb. O vídeo gráfico conectado à CPU por interface paralela é a cores, de alta e média resoluções e ele ainda tem controlador para floppy disk, aceita até quatro unidades de disco tipo Winchester e disco rígido de até 96 Mb. O Ego também pode receber até quatro unidades de disco flexível de 5 1/4".

Seu hardware é modular o que permite que o Ego cresça na medida do crescimento das suas necessidades aplicativas, dessa forma, é possível ao usuário um custo sempre proporcional à performance.

O Sistema Operacional franqueado aos usuários é o CPM/86 ou o Analix, que é uma versão do Unix.

O teclado é eletrônico e pode ser deslocado até 1,60m de CPU, tem um microprocessador próprio e buffer de 20 caracteres, e ainda tem a característica de permitir a repetição de caracteres, pressionando-se qualquer tecla por tempo maior que o toque normal.



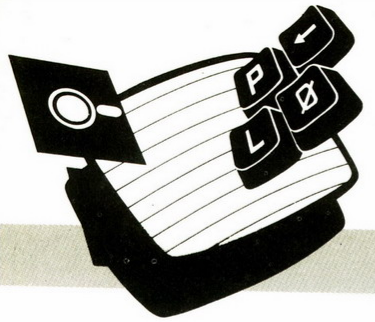


Tarkus lança aparelhos que aprimoram som de vídeos

O problema da deficiência de som, que tanto compromete a edição de fitas VHS e a audição de vídeo-cassete pode ter solução com os novos aparelhos fabricados pela Tarkus, o Audio Processor Unit AP-1 e o Micro Equalizador Estéreo TE-205. Com esta boa novidade os videófilos brasileiros agora já podem contar com este recurso para aprimorar o som de vídeos.

O Audio Processor e o Micro Equalizador são dois aparelhos cujos circuitos apresentam uma configuração moderna que possibilita excelente reposta de freqüências, baixa distorção e perfeita relação sinal/ruído.

O AP-1 é um aparelho de mixagem que apresenta os recursos necessários para reproduzir e gravar programação musical estereofônica de forma contínua e ainda possibilita a sobreposição de voz e/ou efeitos sonoros. Ele tem uma construção de alta rigidez mecânica e foi desenvolvido com a mais avançada tecnologia eletrônica, tem um formato compacto, de acordo com as tendências do mercado e conta com dois canais — cinco controles de freqüência por canal.



Dicas de Programação

GERAÇÃO TRS-80

Luiz Claudio Valdetaro

Este artigo se destina ao usuário de máquinas compatíveis com o TRS-80 ou o próprio. Existem dezenas de truques e pequenas dicas, que este ilustre usuário não encontra nos manuais de seu microcomputador, e muitas vezes, põe a culpa na sua máquina, o que é uma injustiça.

Aproveitando a ocasião, gostaria de, como usuário de microcomputadores, ressaltar meus mais altos protestos contra a indústria nacional de microcomputadores, que não coloca nos seus manuais a mesma qualidade dos seus micros. Eu não falo aqui de qualidade de impressão nem de papel folheado a ouro (nossos fabricantes fazem ótimos manuais, para serem colocados em exposição de arte), falo isto sim, de conteúdo.

As máquinas brasileiras são excelentes e confiáveis, porém o fabricante brasileiro se arrisca a jogar fora todo o esforço em montar uma boa imagem para seu produto em manuais mal elaborados, sem princípio / meio / fim, e sem implementações modernas de outros manuais como "Implementação Top-Down" etc. E as vezes até mal traduzidos do "similar" estrangeiro.

Bom, vamos deixar de divagações e reclamações, e passemos ao nosso "bate-bola", propriamente dito. Não teve, por acaso, o caríssimo leitor problemas com o comando print, que algumas vezes "apaga" pedaços da tela inesperadamente? O que provoca um sentimento de revolta, algo assim com fúria, com vontade de jogar o microcomputador pela janela?

Vou dar então, uma explicação: tudo o que aparece na tela do micro é uma cópia do que está armazenado na memória, nos endereços de 15360 a 16383 (também chamado de "buffer" da tela). Existe um circuito que "copia" tudo que está nestes endereços para a tela do microcomputador.

Podemos então concluir, que o comando PRINT@, que posiciona numa determinada posição da tela a chamada "posição de impressão", é calculado da seguinte forma: (supondo-se o comando PRINT@64, "1")

1 - Primeiro. Soma-se ao endereço base do buffer da tela (é bom ir se acostumando com estes termos técnicos), endereço 15360, o valor que está após @ do comando PRINT@, ou seja, 15360 + 64 o que nos dá 15424.

2 - Depois é só ver qual o código ASCII do caracter a ser impresso, e isto pode ser dado pelo uso da função ASC, ou seja faz-se A = ASC ("1").

3 - Depois disto tudo é só colocar no endereço de memória 15424 o valor de A, o que em linguagem de máquina não é o meu objetivo mostrar agora, mas em Basic seria o comando poke 15424, A.

4 - Após tudo isto, terá aparecido na tela o caracter "1".

Agora, então vamos criar um comando um pouco mais genérico que o método acima, a este comando seria.

POKE 15360+PI, ASC (C$)

Onde: PI é a posição de impressão que seria usada no PRINT@C$ é o caracter a ser impresso.

Comparando o comando acima com o comando PRINT@PI, C$ posso citar que o poke, além de muito mais rápido, não "apaga" nenhum pedaço da tela.

O que o Basic-TRS faz é traduzir o PRINT@ para uma espécie de poke e depois faz a mesma coisa que este.

Mas agora vem outro problema: eu não posso fazer "poke" com o Caracter "1", pois este comando só aceita valores numéricos, daí ter sido usada a função ASC, que faz esta conversão.

Bom aí vem a seguinte questão: "muito bonito, mas eu desta forma só posso imprimir um caracter! É muito simples a resposta: É só desenvolver uma pequena sub-rotina para isso, e como eu não quero acabar com os neurônios dos meus queridos leitores, já apresento a sub-rotina:

```
60000 REM PI = POSIÇÃO DE
      IMPRESSÃO
60010 REM C$ = A CADEIA DE CARAC-
      TERES A SER IMPRESSA
60020 IF LEN C$ < 1 THEN RETURN
60030 FOR TT = 1 TO ( LEN (C$) )
60040 POKE (15360+TT-1), ASC (MID$
      (C$, TT, 1) )
60050 NEXT TT
60060 RETURN
```

Para imprimir, usando esta sub-rotina, é só colocar em PI a posição que iria ser usada no PRINT@, e em C$ a cadeia de caracteres a ser impressa. As vantagens desta sub-rotina são as mesmas já faladas, ou seja, mais rápida etc. etc...

O que precisa ficar marcado, é que você pode se utilizar do buffer da tela diretamente, ou seja, use este como se fosse uma área de dados. Em determinados programas, principalmente os jogos animados. Isso fica muito bom (inclusive nos jogos em linguagem de máquina a única forma de mostrar coisas na tela é essa — diretamente, porque não existe comando Print em Assembler, certo?).

Um outro pequeno truque, que pode ser usado, é o de mudar o caracter do cursor, o que dá um ótimo visual, e existe um endereço de memória onde fica armazenado o código ASCII do caracter do cursor. Se quizermos mudar este, basta armazenarmos outro código ASCII neste endereço, através do poke, utilizado da seguinte forma:

Poke (16419), C

Onde "C" é o código ASCII do caracter desejado, para saber quais são estes códigos, consulte a tabela que vem no manual do seu micro. É só escolher o caracter desejado e ver qual o código ASCII dele.

Na dita tabela e fazer o poke acima. Desde já recomendo isto, pois existem alguns lindos, tais como Pequenos Homenzinhos, Rostos Alegres ou Tristes, carimbos de "Copyright", Marca Registrada etc,. Dando um acabamento incrível a seu programa.

Boa sorte no seu TRS.

se oriente.

As útlimas novidades, nacionais e importadas.

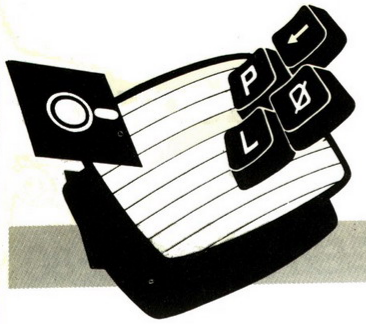
LIVROS • REVISTAS • SUPRIMENTOS
MICROS • PROGRAMAS • ACESSÓRIOS

O Melhor Preço

Visite-nos ou peça uma lista do nosso estoque, específica para seu equipamento.

CIÊNCIA MODERNA COMPUTAÇÃO

Av. Rio Branco, 156, loja 127, subsolo
Rio de Janeiro - (021) 262-5723/240-9327



Memória

TRS COLOR

Sergio Duarte

Este mês estamos publicando um programa bastante interessante que nos foi enviado por Marcel Fontoura, diretor da Novo Tempo, fabricante do Color 64, um dos micros nacionais compatíveis com o TRS Color Computer da Radio Shack.

O programa é um jogo que visa testar a memória do usuário. Após a inicialização, surgem na tela 16 quadrados brancos com números indicando cada um. Ao escolher um deles e digitando-se o número correspondente, surge, no interior do quadrado, um desenho. Seu objetivo é descobrir em qual dos outros quadrados encontra-se um desenho igual aquele. E assim sucessivamente até que se descubra os pares de todos os quadrados.

Com este jogo você se diverte e exercita sua memória.

```
1 CLEAR200:DIM A(16),L(16)
3 'CLS:PRINT@234,"INICIALIZACAO"
5 FORA=1TO16
7 N=RND(8)
9 T=T+1
10 IF T=N THEN C(T)=C(T)+1
12 IF C(T))2 THEN C(T)=2:T=0:GOTO7
14 IF T(8 THEN 9
16 T=0:L(A)=N
18 NEXT A
20 CLS:Y=0:P=2:FOR A=1TO16
22 READ L,T
24 GOSUB310
26 NEXTA
28 RESTORE
30 N=1:FORB=1TO4:FORA=1TO4
32 T=(A*8)-6:L=(B*128)-32
34 PRINT@(T+L),N;:N=N+1
36 NEXT A,B:SOUND120,6
38 Q=3
40 SET(30,15,Q):SET(31,15,Q)
42 SET(30,14,Q):SET(31,14,Q)
44 D(2)=0:FOR C=1TO2
46 B$=""
48 A$=INKEY$
50 B$=B$+A$
52 IF LEN(B$)()2 THEN 48
54 A=VAL(B$)
56 IF A(1 OR A)16 THEN 150
58 IF L(A)=0 THEN 150
60 Y=1:D(C)=A:E(C)=L(A)
62 IF D(1)=D(2) THEN150
64 SOUND120,6
66 GOSUB300
68 RESTORE:FORZ=1TOA:READL,T:NEXTZ
70 RESTORE:FORZ=1TO32:READM:NEXTZ
72 FORZ=1TO((L(A)*15)-15):READ M:NEXTZ
74 FOR V=T TO T+5 STEP2
76 FOR H=L TO L+9 STEP2
78 READM:SET(H,V,M):SET(H+1,V,M)
80 SET(H+1,V+1,M):SET(H,V+1,M)
82 NEXTH,V:RESTORE:NEXTC
84 IF E(1)()E(2) THEN GOSUB200 ELSE 90
86 IF Q=3 THEN Q=8 ELSE Q=3
88 SOUND180,6:GOTO40
90 FORC=1TO2
92 A=D(C):Y=0:P=Q:GOSUB300
94 NEXTC:L(D(1))=0:L(D(2))=0
96 FOR A=1TO16
98 IFL(A)()0 THEN40
100 NEXTA
102 PRINT@234,"FIM DE JOGO";
104 FOR C=1TO10:SOUND80,2
106 SOUND120,2:NEXTC
108 A$=INKEY$:IF A$=CHR$(13) THEN 1 ELSE 108
150 SOUND1,5:GOTO46
200 FORZ=1TO2
205 Y=0:P=2:A=D(Z):GOSUB300
210 NEXTZ:RETURN
300 RESTORE:FOR X=1TOA:READL,T:NEXTX
310 FORH=L TO L+9:FORV=T TO T+5
315 IF Y=1 THEN RESET(H,V) ELSE SET(H,V,P)
320 NEXTV,H:RETURN
400 DATA 2,0,18,0,34,0,50,0,2,8,18,8,34,8,50,8,2,16,18,16,34,16,50,16,2,24,18,24,34,24,50,24
440 DATA 0,2,2,5,2,2,2,5,2,5,2,2,2,5,2,2,6,2,6,2,2,2,6,2,2,2,6,2,6,2,5,7,7,7,5,5,7,5,7,5,5,7,7,7,
5,5,5,4,5,5,4,4,4,4,4,5,5,4,5,5,7,5,5,5,7,7,7,7,7,7,7,5,5,5,5,7,2,2,6,2,2,2,6,7,6,2,6,2,2,2,6,7,2,7
,2,2,2,7,2,7,2,2,2,7,2,7,4,5,5,5,4,5,4,5,4,5,5,5,4,5,5
```

GUIA DE SERVIÇOS

Este Guia publicará gratuitamente as informações de nome, endereço, bairro, telefone e cidade de qualquer empresa voltada ao comércio ou prestação de serviços nas áreas de Videogames, Videocassetes e Microcomputação no Brasil.

Os pedidos de inclusão, exclusão ou alteração, assim como sugestões para o aperfeiçoamento do Guia, devem ser feitos por carta enviada à nossa redação.

Assistência Técnica

Paraná

• NR ELETRÔNICA
Rua Mateus Leme, 1116
Curitiba (041) 252-3854

• SHARP
Rua Marechal Deodoro, 810/822 – Curitiba (041) 234-4730 e 233-5865

• TELESOM
Rua Brigadeiro Franco, 1916
Curitiba (041) 224-7256

• VIDEO & AUDIO
Rua Carlos de Carvalho, 588
Curitiba (041) 234-0888

Rio de Janeiro

• ASSEL
Rua da Lapa, 107 – 1º andar
Lapa (021) 222-2278 e 222-7137

• ATARI SPECIALISTS
Rua Siqueira Campos, 143 – s/518 bl. D/Copacabana
(021) 255-3636

• BUT SOUND
Av. N.S. Copacabana, 978/sl. 113 – Copacabana
(021) 255-1792 e 255-4996

• CEE
Rua Barata Ribeiro, 344/sl. 206 – Copacabana
(021) 255-1450 e 236-4586

• COSFON SERVIÇOS ELETRÔNICOS
Rua Alvaro Ramos, 181
Botafogo
Tel.: (021) 286-1922 e 226-4278

• HIROSHI
Praça Saens Peña, 45/1102
Tijuca (021) 228-0778

• ICARAÍ
Rua Moreira César 229/1211
Icaraí – Niterói
(021) 714-1899

• INTERVIDEO
Rua Siqueira Campos, 253 C
Copacabana (021) 256-1795

• JOSIAS STUDIO
Rua Francisco Otaviano, 20
(021) 521-2597, 521-2647 e 287-0344

• JULIU'S VIDEO
Rua Gal. Polidoro, 167/cob. 02
Botafogo (021) 286-6578

• MICRODIGITAL
Rua Visconde de Pirajá, 414/606 – Ipanema

• MICROLÓGICA
Av. Pres. Vargas, 542/1912
(021) 263-9925

• PROSOFT
Rua da Quitanda, 185/701
Centro (021) 233-8928

• SISTEMA
Av. Pres. Vargas, 542/2111
Centro (021) 571-3860

• SUPORTE
Rua Curuzu, 17 – Térreo
São Cristóvão (021) 580-7886

• TELESTUDIO
Rua 16 de março, 80, slj. 7
Petrópolis (0242) 42-2764

• VIDEO LIFE
Av. N.S. Copacabana, 978/sl. 102 – Copacabana
(021) 235-4540

• VIDEO SERVICE
Rua Mq. de São Vicente, 32/lj. 175 – Gávea
(021) 294-3396 e 274-9045

• VIDEOSCOPE
Rua Siqueira Campos, 143/sl. 1413D – Copacabana
(021) 237-6814 e 255-1680

• ZN ATARI CLUBE
Av. Maracanã, 475
Maracanã (021) 254-4588

• YATECK
Rua Visc. de Pirajá, 82/ss. 115
Ipanema – (021) 247-7842

São Paulo

• ANTEL
Av. Liberdade, 867
Liberdade (011) 270-4944

• DATAROAD
Av. Onze de Junho, 1223
Vila Clementino
(011) 572-0204

• MASTER VIDEO
Rua Mateus Grou, 72
Pinheiros (011) 280-6163

• MS
Rua Astolfo Araujo, 521
(011) 549-9022

• SERVCOMP
Rua Batatais, 197
Jardim Paulista
(011) 288-6093 e 283-5790

• WORLD VISION
Rua Eliziel Alves Costa, 67
Suzano (011) 477-3230

Cursos de Computação

Paraná

• CURSO CEDM
Av. São Paulo, 718
Londrina (0432) 23-9674

Rio de Janeiro

• BITS
Rua do Russel, 450/3º and.
Glória (021) 205-4898

• CÂNDIDO MENDES
Rua Joana Angélica, 63
Ipanema (021) 267-7098

• CEOP
Rua Dias da Cruz, 188 – Sb. loja
Méier (021) 594-7522

• CEAPRO
Av. Pres. Vargas, 590/gr. - 217
Centro (021) 233-5239

• CPD ORT
Rua Dona Mariana, 213
Botafogo
(021) 226-3192 e 246-9423

• DATAVIDEO
Rua Conde de Bonfim, 229/lj. 13 – Tijuca (021) 228-5798

• DIDATA
Rua Dias da Cruz, 453 - Fundos
Méier (021) 269-1796

• ELDORADO
Rua Visconde de Pirajá, 351/lj. 213/214 – Ipanema
(021) 227-0791

• EPD
Rua Constança Barbosa, 188/sl. 403 – Méier (021) 593-4248

• ENGEMICRO
Rua Evaristo da Veiga, 20
Centro
(021) 220-8820 e 220-7009

• IBAM CESPRO
Rua Visconde Silva, 157
Botafogo (021) 266-6622

• KRISTIAN
Rua da Lapa, 120/505
(021) 252-9057

• SULLIVAN
Rua Siqueira Campos, 43/gr. - 703 – Copacabana
(021) 295-0169

São Paulo

• AD DATA
Rua João Ramalho, 818
(011) 864-8200

• ADP SYSTEMS
Rua Santa Isabel, 305
(011) 223-7511

• DATA BYTE
Rua Dom José de Barros, 99
(011) 255-0266

• DATA RECORD
Av. Sto. Amaro, 5450
Santo Amaro (011) 543-9937

• DATA SOLUTION
Av. Euzébio Matoso, 654
Pinheiros (011) 813-3350

• FAST VIDEO
Alameda Jaú, 1773
(011) 280-3208 e 64-1416

• MICRO-REI
Rua Pinheiros, 812
(011) 881-0022

• NÚCLEO
Av. Brig. Faria Lima, 1451 conj. 31 (011) 813-4555

• SCREEN
Av. Eng. Luiz Carlos Berrini, 991 – Brooklin Novo
(011) 531-5008

Games Clubes

Rio de Janeiro

• ATARI CLUB MÉIER
Rua Dias da Cruz, 203/lj. 23
Méier (021) 249-6714

• ICARAÍ VIDEO CLUB
Rua Cel. Moreira César, 229/1211 – Icaraí – Niterói
(021) 714-1899

• ELETRONIC GAMES CLUB
Rua Visc. de Pirajá, 550/sl. 122
Ipanema (021) 259-4596

• JOSIAS STUDIO
Rua Francisco Otaviano, 20
Copacabana
(021) 521-2597 e 521-2647

• VIDEO GAME CLUB
Rua Visc. de Pirajá, 580/sl 106
Ipanema (021) 239-1847

• VIDEO COMPUTER SISTENS
Rua Carlos de Vasconcelos, 125/204 – Tijuca
Tel.: (021) 228-7079

• VISION ATARI CLUBE
Rua Visc. de Pirajá, 330/lj. 326
Ipanema (021) 227-9388

GUIA DE SERVIÇOS

Paraná
• CURITIBANO GAME CLUBE
Rua Padre Anchieta, 458
Mercês – Curitiba
(041) 233-2592

São Paulo
• DACTAVISION
Av. Brig. Faria Lima, 1684/
lj. 31 – Pinheiros
(011) 815-1896 e 814-2337
• MEMORY VIDEO
Av. Rouxinol, 982
Moema (011) 543-5117
• MOVIE STATION
Av. Brig. Faria Lima, 1575/
sl. 3 B – Pinheiros
(011) 211-6717
• VIDEO GAME CLUB PAULISTA
Av. Santo Amaro, 3784-B/
sala 4 – Campo Belo
(011) 241-9757

Paraíba
• VIDEOTECA
Av. Duarte da Silveira, 611
João Pessoa (083) 221-7459

Locadoras de Games

São Paulo
• RB VIDEO SHOW
Al. dos Maracantins, 718
Moema (011) 61-7982
• RENTACOM
Rua Turiassu, 15 – Perdizes
(011) 826-4662
• SILVER'S VIDEO
Rua Manoel Guedes, 281
Itaim Bibi
(011) 852-7675 e 258-8434
• VIDEOSHOP
Av. Brig. Faria Lima, 1644
loja 51 – Jardim Paulistano
(011) 815-9626
• WORLD VISION
Rua Eliziel Alves Costa, 67
Suzano (011) 477-3230

Lojas de Games

Rio de Janeiro
• JOSIAS STUDIO
Rua Francisco Otaviano, 20
Copacabana
(021) 521-2597 e 521-2647
• ACOUSTIC
Av. Atlântica, 4240/lj. 333
Copacabana
(021) 287-3344 e 267-8449
• ACTIVISION
Rua Visconde de Pirajá,
303/217 – Ipanema
(021) 267-8597
• ATARI GEMINI CLUBE
Praça Saens Peña, 45/gr. 1102
Tijuca
(021) 264-6546 e 264-7198
• JOSIAS STUDIO
Rua Francisco Otaviano, 20
Copacabana
(021) 521-2597 e 521-2647
• TELESTUDIO
Rua 16 de Março, 80/slj. 7
Petrópolis (021) 42-2764
• ZN ATARI CLUB
Av. Maracanã, 475
(021) 254-4588

São Paulo
• FOTOPTICA
Av. Rebouças, 2315 – Jardins
(011) 282-3274

Lojas de Micros

Bahia
• OFFICINA
Shopping Center Itaigara - lj. 40
Salvador (071) 248-6666

Brasília
• COMPUSHOW
SCRN. 708/709 – bl. E/lj. 10
(061) 273-2128

Minas Gerais
• COMPUCITY
Rua Tomé de Souza, 882
Belo Horizonte – Savassi
(031) 226-6336
• MINAS DIGITAL
Rua Tupinambás, 1045/cj. 601
Belo Horizonte (031) 201-7555

Mato Grosso do Sul
• COMPUTEC
Rua Saldanha Marinho, 198/
1 e 2 – Campo Grande
(067) 383-1270

Mato Grosso do Norte
• COMPUTEC
Rua Galdino Pimentel, 14/44
Cuiabá (065) 321-2307

Pará
• COMPUBEL
Av. Quintino Bocaiúva, 1779
Belém (091) 223-6391

Pernambuco
• TELEVIDEO
Rua Marquês de Herval, 157
Recife (081) 224-8932

Paraná
• COMICRO
Al. Pres. Taunay, 691
Curitiba (041) 224-5616
• COMPUSTORE
Rua Emiliano Perneta, 509
Curitiba (041) 232-1750
• COMPUSYSTEM
Av. Batel, 1750
Batel – Curitiba
(041) 243-1731
• MADISON
Rua Mal. Deodoro, 311
Curitiba (041) 224-3422

Rio de Janeiro
• ARTMEC
Praia de Botafogo, 228/s. 710
Botafogo (021) 551-6699
• BBC
Est. dos Três Rio, 90/
conj. 307 – Jacarepaguá
(021) 392-4896
• BITS & BYTES
Est. da Gávea, 642/lj. B
São Conrado (021) 322-1912
• CLAPPY
Av. Rio Branco, 12 – Centro
(021) 253-3170 e 253-3395
Rua Pompeu Loureiro, 99
Copacabana
• COMPUTER CENTER
Rua Lopes Trovão, 134/sl. 247
Icaraí – Niterói
(021) 714-0112
• COMPUTER IN
Rua Mq. de São Vicente, 52/
lj. 161 – Gávea
• COMPUTERLAND
Praia de Botafogo, 228/lj. 114
Botafogo (021) 551-8942
• COMPUTERNIKS
Praia de Botafogo, 228/lj. 115
Botafogo (021) 551-6699
• CPM COMPUTADORES
Rua Ayltoń da Costa, 115/
s. 201 – 25 de Agosto
Duque de Caxias
(021) 771-0312
• ELDORADO
R. Visc. de Pirajá, 351/lj. 213
Ipanema (021) 227-0791
• ELETRODATA
Rua Gal. Roca, 675/gr. 204
Tijuca (021) 288-2650
• GARSON DIGIT HALL
Rua Uruguaiana, 5
Centro (021) 252-2050
Shopping Rio Sul – Botafogo
(021) 541-1295
• GDM
Rua Conde de Bonfim, 346/
lj. 307 – Tijuca
(021) 284-8744
• IPANEMA MICRO
Rua Visc. de Pirajá, 540/
lj. 310 – Ipanema
(021) 259-1516
• JOSIAS STUDIO
Rua Francisco Otaviano, 20
Copacabana
(021) 521-2597 e 521-2647
• KALHAU
Praça Tiradentes, 10/402
Centro
(021) 252-2752 e 242-4413
• KRISTIAN
Rua da Lapa, 120/gr. 505
Lapa
• MICRO HOUSE
Rua Visc. de Pirajá, 547/s. 307
Ipanema (021) 294-6248
• MICRO KIT
Rua Visc. de Pirajá, 303/sl. 210
Ipanema
(021) 267-8291 e 521-4638
• MICROBYTE
Rua Buenos Aires, 41/3º and.
Centro (021) 263-4024
• MICROCENTER
Rua Conde de Bonfim, 229/
lj. 310 – Tijuca
(021) 264-0143
• MICROMAQ
Rua Sete de Setembro, 92/
lj. 106 – Centro
(021) 222-6088
• MICROMAX
Rua Col. Rocha Santos, 46
Resende (0243) 54-1644
• MICROSHOW
Rua Figueira de Melo, 425
São Cristóvão
(021) 264-5797 e 284-9849
Av. N.S. Copacabana, 945
loja C – Copacabana
(021) 256-4181 e 255-4746
• MICROTEMPUS
Av. Rio Branco, 156/gr. 1420
Centro
(021) 262-8737 e 262-0786
• MICROTRONICS
Rua 16 de Março, 80/slj. 3
Petrópolis
• ON LINE
Pça. das Nações, 306/gr. 202
Bonsucesso
(021) 280-9945 e 270-0480
• REMO
Rua Mariz e Barros, 1093
Maracanã (021) 284-3688
• SIMPRO

GUIA DE SERVIÇOS

Av. Pres. Vargas, 435/3º and.
Centro
(021) 221-5793 e 224-0156
• **SUMPRIMENTO**
Rua Visconde de Pirajá, 550/
202 – Ipanema
(021) 274-8845
• **TESBI**
Rua Guilhermina, 638
Encantado
(021) 591-3297 e 249-3162

Rio Grande do Sul

• **ADVANCING**
Rua dos Andradas, 1560/
cj. 518 – Porto alegre
• **COMPUMÍDIA**
Rua Cristóvão Colombo, 1370
Porto Alegre (0512) 22-5061
• **COMPUTCHÊ**
Av. Independência, 599
Porto Alegre
• **DIGITAL**
Rua Barão de Tramandaí, 208
Porto Alegre (0512) 41-5922
• **PROA**
Rua Quintino Bandeira, 61
Porto Alegre (0512) 22-5459
• **PROMICRO**
Caixa Postal-5534
Porto Alegre (0512) 41-0639
• **SISTEMATIKA**
Rua Andrade Neves, 2418
Pelotas

São Paulo

• **AUDIODATA**
Rua Estados Unidos, 609
(011) 280-2322
• **BUCKER**
Av. Rebouças, 108
• **CHIP SHOP**
Rua Ofélia, 248
(011) 211-4261
• **COMPUSHOP**
Rua Dr. Mário Ferraz, 37
Jardim Europa
(011) 210-0187 e 212-9004
• **COMPUTERLAND**
Rua Angélica, 1996
Pq. Jabaquara
(011) 258-3954 e 258-1573
• **COMPUTIQUE**
Av. Angélica, 2578
Santa Cecília (011) 231-3922
• **COPEC**
Rua Dr. José F. de Queiroz, 110
(011) 282-2618
• **DATALOG**
Rua Dr. Fernandes Coelho, 64
Pinheiros
(011) 211-9202 e 815-5828
• **DATAPROM**
Av. Brig. Faria Lima, 1058/
2º and – Pinheiros
(011) 815-9286 e 814-3386
• **EQUIPA**
Av. Liberdade, 809
Liberdade (011) 270-7566
• **ERKLA**
Rua Dr. Veiga Filho, 522
Santa Cecília
(011) 826-1499 e 67-7793
• **FILCRES**
Rua Aurora, 165
Santa Efigência
(011) 223-7388
• **FK**
Rua Galvão Bueno, 212/cj. 31
(011) 279-9666
• **IMARES**
Av. dos Imares, 457
Moema (011) 61-0946
• **INFORMAX**
Av. Brig. Faria Lima, 1857/
cj. 604 – Pinheiros
(011) 814-0662
• **J. HEGER & CIA.**
Av. Moaci, 155
Moema (011) 532-1856
• **MICRO SHOP**
Rua Alamenda Lorena, 652
Jardim Paulista
(011) 282-2150
• **MICRODATA'S**
Rua Montreal, 16
(011) 266-1916
• **MICROREI**
Rua Pinheiros, 812
Pinheiros (011) 881-0022
• **MICROWARE**
Rua Francisco Dias Velho, 154
Vila Cordeiro (011) 241-3323
• **MEMOCARDS**
Rua Amador Bueno, 855
Ribeirão Preto
(016) 636-0586
• **NOVA GERAÇÃO**
Av. Brig. Faria Lima, 1664/
cj. 727 – Pinheiros
(011) 814-3663
• **SACCO**
Av. Euzébio Matoso, 167
Pinheiros (011) 814-0598
• **SD SYSTEM DESIGN**
Av. Brig. Faria Lima, 1853/
cj. 511 – Pinheiros
(011) 813-4031
• **SERVIMEC**
Rua Corrêa dos Santos, 34
Bom Retiro (011) 222-1511
• **SOS**
Av. Pacaembu, 1280
Pacaembu
(011) 66-7656 e 67-4975
• **TRIMAQ**
Rua Sete de Abril, 166
Centro (011) 259-2600
• **WORLD VISION**
Rua Eliziel Alves Costa, 67
Suzano (021) 477-3230

Livros e Revistas

Rio de Janeiro

• **EDITORA CAMPUS**
Rua Japeri, 35
Rio Comprido (021) 284-8443
• **EDITORA RIO**
Rua Dona Cecília, 25
(021) 273-2743 e 273-2994
• **LIVRARIA CIÊNCIA MODERNA**
Av. Rio Branco, 156/ss. 127
Centro
(021) 262-1989 e 262-2789

São Paulo

• **LITEC**
Rua dos Timbiras, 257
(011) 220-8983
• **LIVRARIA POLIEDRO**
Rua Aurora, 704

Lojas de Vídeo

Rio de Janeiro

• **JAMG'S ON LTDA.**
Av. Ataulfo de Paiva, 135/
sl. 203 – Leblon
(021) 294-9794 e 259-5047
• **SUNSET VIDEO HOME**
Rua Visconde de Pirajá, 86/
slj. 18 – (021) 287-7347

São Paulo

• **GOLDEN FOX VIDEO**
Rua da Glória, 240/1º andar
Vila Virgínia (011) 35-8383
• **RENTACOM**
Rua Turiassu, 15
Perdizes (021) 826-4662
• **KENTEC**
Rua Alvorada, 1035
Vila Olímpia (011) 542-1181
• **LED' SOM 4**
Al. Gabriel Mont. da Silva, 1875
Jardim América
(011) 883-1453
• **LOVELAND**
Av. Brig. Faria Lima, 1664/
lj. 24 – Pinheiros
(011) 815-9290
• **MALIGAN**
Rua Barra do Parateca, 136
Vila Guarani (011) 578-6023
• **PIACE**
Av. Paes de Barros, 2609
Vila Marari (011) 274-7400
• **TELEART**
Rua Aurora, 279
Santa Efigênia (011) 220-5322
• **VIDEOSHOP**
Av. Brig. Faria Lima, 1644
loja 51 – Jardim Paulistano
(011) 815-9626
• **VTV**
Alameda Olga, 437
Perdizes (011) 825-1728

Software Houses

Minas Gerais

• **CCS**
Av. Afonso Pena, 4269
Belo Horizonte (031) 221-0056

Pernambuco

• **LUCIANO FONSECA**
Rua da Praia, 76/s. 506
Recife (081) 224-3100

Paraná

• **SIGMA**
Travessa Pinheiro, 43
Curitiba (041) 223-9292
• **RGB IMAGEM E AÇÃO**
Rua Curuzu, 72
São Cristóvão

Rio de Janeiro

• **DATAPOINT**
Rua Vol. da Pátria, 45/8º and.
Botafogo (021) 266-5549
• **DSI**
R. Padre Elias Gorayeb, 15
8º and. – Tijuca
(021) 238-3040
• **GEPETO**
Rua Siqueira Campos, 30/s. 301
Copacabana (021) 235-4899
• **INFORMATIC SERVICE**
Av. Treze de Maio, 47/s. 2707
Centro (021) 262-8769
• **INTERFACE**
Rua Bolívia, 315
Petrópolis (0242) 43-7201
• **INFORMATIC**
Av. 13 de maio, 47/2707
(021) 262-8769
• **LHM**
Av. Franklin Roosevelt, 23/
s. 1203 – Castelo
(021) 262-5437
• **MICROCONSULT**
Av. N.S. Copacabana, 605/
1210 – Copacabana
(021) 236-1325

GUIA DE SERVIÇOS

• **MICROIDÉIA**
Av. Mal. Câmara, 160/1426
(021) 246-4180 – Bip-J89
• **NASAJON SISTEMAS**
Av. Rio Branco, 45/gr. 1311
Centro (021) 263-1241
• **PRODACOM**
Av. Pres. Vargas, 633/902
Centro (021) 208-9515
• **SIMICRON**
Rua Pres. Carlos de Campos, 190 – Laranjeiras
(021) 205-6597 e 205-7849
• **VM**
Rua Visconde de Pirajá, 550/ 1204 – Ipanema
(021) 239-1345

Rio Grande do Sul

• **INFORMATIQUE**
Av. Independência, 383
Porto Alegre (0512) 21-4189
• **KITSIS**
Rua Mostardeiro, 291/cj. 404
Porto Alegre, (0512) 22-9782
• **PROKURA**
Av. Independência, 564/cj. 101
Porto Alegre (0512) 24-6137

São Paulo

• **APROACH**
Av. Prof. Alfonso Bovero, 218
(011) 62-0356 e 62-0356
• **BINAH**
Al. Gabriel Mont. da Silva, 1033 – Jardim América
(011) 883-1913
• **COMPUTER WORLD**
Av. Barão de Itapura, 917
Campinas (0192) 32-4155
• **DB MICRO**
Av. Prof. Alfonso Bovero, 218
Sumaré (011) 263-0711
• **INTERSOFT**
Av. Brig. Faria Lima, 1462/ cj. 2 A – Pinheiros
(011) 211-0371 e 212-8971
• **MICROARTE**
Rua Cel. Mello de Oliveira, 763
(011) 263-6285
• **MICROBASE**
Rua Rosa da Miranda, 118
(011) 577-5641
• **MICRON**
Av. São João, 74
Centro – S. José dos Campos
(011) 22-4194
• **MICROSOFT**
Rua do Bosque, 1234
Barra Funda (011) 825-3355
• **MICROSTAR**
Av. Prof. Alfonso Bovero, 218
Sumaré
• **MONK**
Rua Augusta, 2690/2º and. cj. 318 – Cerqueira Cesar
(011) 852-2958
• **PSI**
Rua Barão do Triunfo, 464/ cj. 31 – Brooklin (011) 531-9902
• **RAMO**
R. Dep. Lacerda Franco, 120/ 52 – (011) 211-3119
• **VM**
Rua Maranhão, 598/grupo 121
(011) 825-2708

Suprimentos

Rio de Janeiro

• **CENTRALDATA**
Av. Pres. Vargas, 482/207
Centro (021) 263-5837
• **SBS**
Rua da Assembléia, 36/s. 1101
Centro (021) 242-7329
• **SUPPLY**
Rua Padre Leandro, 70
Fonseca – Niterói
(021) 722-7937
• **SUPRIMENTO**
Rua Visc. de Pirajá, 550/ lj. 220 – Ipanema
(021) 274-8845

São Paulo

• **CDS**
Rua Vitória, 210/cj. 2
Santa Efigênia
(011) 223-1622
• **COMPUTE**
Rua Estados Unidos, 2141
Jardim América
• **DIGIMARK**
Rua José Antonio Coelho, 824
Vila Mariana
(011) 571-1437 e 549-2651
• **ELECTRA**
Rua Dr. Zuquim, 926
Santana (011) 299-7799
• **GRUPO MACHADO**
Rua Lord Cockrane, 755
Ipiranga (011) 914-2266
• **MEMPHIS**
Av. Arnolfo de Azevedo, 108
Pacaembu (011) 262-5577
• **PRODATA**
Rua Henrique Ongari, 103
Água Branca
(011) 262-0896 e 864-3410
• **REAL TIME**
Rua Braulio Gomes, 141/ 9º and. – Centro
(011) 255-3968 e 259-2461
• **SUPRIDATA**
Rua Brejo Alegre, 348
Brooklin (011) 543-0515
• **VECTOR**
Rua Monte Alegre, 1378
Perdizes
(011) 62-9978 e 263-0263

Serviços para Vídeo

Rio de Janeiro

• **EMBRAVIDEO**
Rua Jardim Botânico, 635/703
Jardim Botânico
(021) 294-5544
• **JR DE GOES COM E ASS**
Rua Conde de Bonfim, 344/ 406 B1 – Tijuca
(021) 234-3945
• **MOVIE TAPE**
Rua Visc. de Pirajá, 351/ gr. 306 – Ipanema
(021) 267-4140 e 267-3741

São Paulo

• **BRASWAY**
Rua Enxovia, 455
(011) 548-5500
• **HELICON VIDEO**
Rua Arthur Prado, 88
Liberdade (011) 285-4011
• **VIDEO VERSO**
Rua Iraci, 582
(011) 210-3995
• **WR VIDEO**
Av. Pedroso de Morais, 801
Pinheiros
(011) 815-6038 e 815-2966

Video Clubes

Paraná

• **STUDIO 21**
Rua Mal. Deodoro. 51/ cj. 206-B – Curitiba
(041) 232-6521
• **MASTER TAPE CLUB**
Al. Pres. Taunay, 2033
Mercês – Curitiba
(041) 222-8464, 222-8968 e 222-8792
• **TAPE CLUBE DO PARANÁ**
Rua Padre Anchieta, 458
Mercês – Curitiba
(041) 233-2592
• **VIDEO CLUBE DO BRASIL**
Av. Visconde de Garapuava, 5345 – Curitiba
(041) 242-8122

Rio de Janeiro

• **ICARAÍ VIDEO CLUB**
Rua Cel. Moreira César, 229/ 1211 Icaraí – Niterói
(021) 714-1899
• **ILHA VIDEO CLUBE**
Rua Rep. da Síria, 451/gr. 301
J. Guanabara (021) 393-8285
• **IPANEMA VIDEO**
Rua Visc. de Pirajá, 580/s 312
Ipanema (021) 294-4946
• **LOBBY VIDEO CLUBE**
Rua Dias da Cruz, 188/sl. 234
Méier (021) 593-5397
• **MASTER VIDEO CLUBE**
Rua Lopes Trovão, 134/loja 124
(021) 711-6084
• **QUALITY**
Rua Teófilo Otoni, 82/ 7º and. – Centro
• **RIO VIDEO CLUBE**
Av. Armando Lombardi, 800/ sl. 208 – Barra
(021) 399-0943
• **SUPER VIDEO CLUBE DO BRASIL**
Rua Conde Bernadote, 26/ lj. 119 – Leblon
(021) 294-5844
• **TVC TIJUCA VIDEO CLUBE**
Rua Conde de Bonfim, 232/ gr. 905 – Tijuca
(021) 284-2689
• **VHS**
Av. N.S. Copacabana, 978/ lj. 212 – Copacabana
(021) 257-3798 e 257-7599
• **VIDEO 3**
Rua México, 164/2º and. Castelo
(021) 221-5768 e 252-7361
• **VIDEO ACTION**
Rua da Assembléia, 10/ gr. 3202 – Centro
(021) 242-5644
• **VIDEO BARRA CLUBE**
Av. das Américas, 2300/ bl. A/s. 111 – Barra
(021) 399-9903
• **VIDEO CLUB DA CIDADE**
Rua Gavião Peixoto, 182/ sl. 209 – Icaraí – Niterói
(021) 710-5147
• **VIDEO CLUBE DA CIDADE**
Lgo. Nove de Abril, 26/s. 212
Santa Cecília – Volta Redonda
(0243) 342-7722
• **VIDEO CLUBE DO BRASIL**
Rua Gal. Urquiza, 156

GUIA DE SERVIÇOS

CURSOS

Leblon
(021) 259-8594 e 239-2047

• **VIDEO CLUBE NACIONAL**
Rua Visc. de Pirajá, 365 B/
lj. 15 – Ipanema
(021) 247-1972

• **VIDEO CLUBE PETRÓPOLIS**
Rua 16 de Março, 80/sobl. 5
Centro – Petrópolis
(0242) 42-2764

• **VIDEO PLAY CLUBE DO BRASIL**
Rua Marquês de São Vicente, 52
Gávea (021) 294-1745

• **VIDEO SHACK CLUBE**
Rua Visc. de Pirajá, 595/
lj. 604 – Ipanema
(021) 259-3291

• **VIDEO TIME**
Rua M. de São Vicente, 52/
lj. 122 – Gávea
(0210 259-9097

• **VIDSTAR**
Largo 9 de Abril, 26/gr. 201
Santa Cecília – Volta Redonda

São Paulo

• **AUDIO**
Rua Estados Unidos, 606
Jardim América

• **CANAL 3 VIDEO CLUB**
Rua da Consolação, 3557
Cerqueira César
(011) 852-6221 e 883-3443

• **EPCOT VIDEO**
Rua Manoel da Nóbrega, 831
Paraíso (011) 285-4543

• **HUNTER VIDEO COMPUTER**
Av. Paulista, 1439/9º and.
cj. 92 – Bela Vista
(011) 251-0481 e 284-7092

• **IMAGINAVIDEO**
Rua Cubatão, 1074
Vila Mariana
(011) 549-3337 e 571-7078

• **LOOK VIDEO**
Av. Bem-te-vi, 377
Indianópolis (011) 240-2241

• **OMNI VIDEO**
Av. Brig. Faria Lima, 1570/
cj. 12 – Pinheiros
(011) 212-5507 e 212-5541

• **VIDEO BRÁS**
Rua Júlia Bresser, 32
Brás (011) 92-0169

• **VIDEO CLUB INTERNACIONAL**
Av. Euzébio Matoso, 708
Pinheiros
(011) 211-4345 e 814-2563

• **VIDEO CLUBE DO BRASIL**
Rua Tucumã, 527
Jardim Europa
(011) 815-3248 e 813-6589

• **VIDEO INTERTAINMENT**
Rua Morato Coelho, 723
Pinheiros

• **VIDEO POWER**
Rua da Consolação, 2604
Cerqueira Cezar

• **VIDEOLAND**
Alamenda Jau, 1573
Jardim Paulista
(011) 282-1133 e 280-2329

• **VIDI EX VIDEO CLUB**
Rua Pamplona, 1171
Jardim Paulista
(011) 287-3645 e 283-1987

• **VT HOUSE**
Shopping Center Matarazzo,
1.60 – (011) 65-8190

Locadoras de Vídeo

Rio de Janeiro

• **INTERNACIONAL VIDEO CLUBE**
Rua Senador Dantas, 75/
gr. 2708 – Centro
(021) 240-7991

• **MAGNAVIDEO**
Rua Visc. de Pirajá, 330/
sl. 308 – Ipanema
(021) 287-4449

• **SUNSET VIDEO HOME**
Rua Visconde de Pirajá, 86/
slj. 18
(021) 287-7347

• **VIDEO SOM**
Rua São Francisco Xavier, 46
Tijuca (021) 248-3061

• **VTS**
Rua Visc. de Pirajá, 330/
sl. 321 – Ipanema
(021) 247-9322

Paraná

• **DISK TAPE BATEL**
Av. Batel, 1780 – Curitiba
(041) 243-2418

• **DISK TAPE CURITIBANO**
Av, Getúlio Vargas, 2949
Curitiba (041) 243-4343

• **DISK TAPE SHOPPING MUELLER**
Rua Cândido de Abreu, 127/
lj. 55/17 – Curitiba
(041) 232-5094

• **QUADRASON**
Rua Carlos de Carvalho, 1346
Curitiba (041) 223-9252

São Paulo

• **2001 – UMA ODISSEIA EM VIDEO**
Av. Paulista, 1499/
lj. 10 e 11 – Bela vista
(011) 284-8019

• **LASER VIDEO HOME**
Rua Itambé, 478
Higienopólis (011) 259-5154

• **MAXI VIDEO**
Av. Brig. Faria Lima, 1237/
lj. 16 – Pinheiros
(011) 813-0012

• **ALPHA VIDEO CLUBE**
Rua da Glória, 224
Liberdade (011) 37-8860

• **FAST VIDEO**
Alamenda Jaú, 1773
Jardim Paulista
(011) 280-3208 e 64-1416

• **VIDEO ARTE**
Av. Acoce, 579
Ibirapuera (011) 549-0545

• **VIDEO CANTINHO DO LUIZ**
Rua Mal. Deodoro, 1015/
2º and. s. 10
Centro – São Bernardo
(011) 448-0176

• **VIDEO CINE**
Rua do Triunfo, 134/cj. 74
(011) 221-3974

• **VIDEO HOME SHOP**
Av. Brig. Faria Lima, 1684/
lj. 19 – Pinheiros
(011) 813-8250

• **VIDEO LOOK**
Rua Cel. Xavier Toledo, 44/
cj. A – Centro
(011) 34-2742

• **VIDEO RENT**
Av. Ibirapuera, 1914
Indianópolis (011) 571-8710

• **VIDEO SHOP**
Av. Brig. Faria Lima, 1644/
lj. 51 – Pinheiros
(011) 815-9626

• **WORLD VISION**
Rua Elisiel Alves Costa, 67
Suzano (011) 477-3230

Cursos

Rio de Janeiro

Basic para crianças – regularmente, na Micro-Kit.

Basic para adultos – regularmente, na Micro-Kit.

Aplicativos para Visicalc, Visitrend e Visiplot – regularmente, na Micro-Kit.

Aulas particulares de Micro – para quem deseja receber informações diretas e detalhadas sobre microcomputadores. As aulas são na própria loja e marcadas previamente, na Micro-Kit.

Linguagem Basic – aulas às segundas e quartas ou terças e quintas, por Cr$ 50 mil, no Ibam Cespro.

Introdução aos Microcomputadores – aulas às segundas e quartas ou terças e quintas, por Cr$ 40 mil, no Ibam Cespro.

Programação de Sistemas – regularmente. De segunda à sexta-feira das 8:30 às 11:30 e das 14 às 17 horas. Às terças e quintas das 19:30 às 22:30 horas, nos sábados das 13 às 18 horas e aos domingos das 8 às 13 horas, na Adp systems.

Análise de Sistemas – três vezes por semana das 19:30 às 22:30 horas, na Adp systems.

Operação de Sistemas – aulas três vezes por semana das 19:30 às 22:30 horas, aos sábados das 13 às 18 horas e aos domingos das 8 às 13 horas, na Adp systems.

Basic – duração de 45 horas. Três vezes por semana das 19:30 às 22:30 horas e diurno. Turmas especiais para grupos em horários a serem consultados, na Adp systems.

Assembler – às segundas, quartas e sextas das 19:30 às 22:30 horas, na Adp systems.

Inglês Técnico – curso completo de terminologia avançada em inglês, dirigido a executivos de PD, analistas e todos os profissionais da área de informática, no Discover English course.

Basic I – regularmente. De segunda à sexta-feira, manhã ou tarde, por Cr$ 25 mil, na Bits & Bytes.

Basic II – regularmente. De segunda à sexta-feira, manha ou tarde, por Cr$ 25 mil, na Bits & Bytes.

Basic – turmas a partir de janeiro, às terças e quintas-feiras, no Ceapro.

Basic Avançado – turmas a partir de janeiro, às segundas e quartas-feiras, no Ceapro.

GUIA DE SERVIÇOS

Assembler – turmas a partir de janeiro, às segundas e quartas-feiras, no Ceapro.

Programação Cobol e Basic – microcomputador de grande porte. Curso completo em seis meses, às segundas e quartas ou às terças e quintas, no colégio Isa Prates.

Basic I e II – turmas a partir de janeiro, às segundas e quartas e aos sábados, por Cr$ 30 mil, na Kristian.

Introdução aos Microcomputadores – regularmente. Com quatro semanas de duração, às terças e quintas-feiras, manhã, tarde e noite, no Centro Cultural Cândido Mendes.

Linguagem Basic – regularmente. Três vezes por semana, para crianças, jovens e adultos, com quatro semanas de duração, no Centro Cultural Cândido Mendes.

Programação Basic – regularmente. Para todas as idades, com duração de oito semanas, no Centro Cultural Cândido Mendes.

Aplicação do Microcomputador na Engenharia – aos sábados das 9 às 12 horas e das 13 às 16 horas, por Cr$ 45 mil, na Datamicro Informática.

Microcumputador para crianças – regularmente. De segunda à sexta-feira das 14 às 16 horas e das 16 às 18 horas, às terças e quintas das 14 às 16 horas e das 16 às 18 horas, por Cr$ 25 mil, na Datamicro Informática.

Basic I e II – turmas à partir de janeiro, na Eldorado Computadores e Sistemas.

Uso de Aplicativos – turmas a partir de janeiro, na Eldorado Computadores e Sistemas.

Programação Basic – regularmente. Aulas às segundas, quartas e sextas das 19 às 22 horas com duração de quatro semanas, e aos sábados das 8 às 12 horas com oito semanas de duração. Duas parcelas de Cr$ 23 mil, na Engemicro.

Programação Basic Avançado – aulas aos sábados das 8 ás 12 horas com oito semanas de duração. Três parcelas de Cr$ 22 mil, na Engemicro.

Basic para crianças – aulas às quartas e sextas-feiras das 14 às 16 horas com cinco semanas de duração. Duas parcelas de Cr$ 15 mil, na Engemicro.

Basic Avançado – aulas às terças-feiras das 19 às 22 horas com duração de 12 semanas. Três parcelas de cr$ 22 mil, na Engemicro.

Cobol– aulas aos sábados das 8 ás 12 horas com dez semanas de duração. Duas parcelas de Cr$ 25 mil, na Engemicro.

Mumps– aulas aos sábados das 8 ás 12 horas com oito semanas de duração. Duas parcelas de Cr$ 30 mil, na Engemicro.

Microprocessador 8080/85 Z-80– aulas às terças e quintas das 19 às 22 horas com sete semanas de duração, e aos sábados das 8 às 22 horas com dez semanas de duração. Duas parcelas de Cr$ 25 mil, na Engemicro.

Sistema Operacional CP/M– aulas aos sábados das 8 às 12 horas com oito semanas de duração. Duas parcelas de Cr$ 25 mil, na Engemicro.

Lógica Digital– aulas aos sábados das 8 às 12 horas com 15 semanas de duração. Três parcelas de Cr$ 23.500, na Engemicro.

São Paulo

Basic Básico – permanentemente são iniciados cursos, com 15 horas de duração, em uma semana, com aulas práticas em laboratório próprio, com um computador para cada dois alunos, na Chip Shop.

Basic Avançado – regularmente. Com 24 horas de duração, em duas semanas. Os alunos podem praticar nos computadores do próprio laboratório da Chip Shop.

Basic – enfatizando o desenvolvimento de aplicadores para micros, com 24 horas de duração, no Centro de Treinamento Universidade Empresa.

Linguagem Cobol – com 50 horas de duração, às terças e quintas-feiras, na Data Record.

Basic – regularmente, na Acácia.

Introdução ao Basic – regularmente são organizadas novas turmas. O curso tem dois meses de duração, com três aulas por semana, na Fotoléo.

Basic Avançado– regularmente com dois meses de duração e três aulas por semana, na Fotoléo.

Basic para Empresas – com 16 aulas teóricas e quatro aulas práticas para grupos fechados de empresas, na Bytess Digital Eletrônica e Informática.

Aplicações Administrativas – regularmente, na Compushop.

Visicalc – regularmente, na Compushop.

Visicalc Avançado – regularmente, na Compushop.

Basic – conceitos básicos de microcomputadores e domínio de 45 comandos da linguagem Basic. Para estudantes e executivos com uma semana de duração, na Micro Rei Informática.

Programação de Computadores– regularmente. De segunda à sexta-feira das 19 às 21 horas, às terças e quintas das 19 às 22 horas e aos sábados das 8 ás 12 horas e das 13 às 17 horas, na Data Byte.

Operação – regularmente. Linguagem compatível com o Cobol/ANS (IBM). Aulas diárias, na Data Byte.

Digitação – regularmente. Aulas diárias, na Data Byte.

Basic– regularmente. Aulas diárias. Curso totalmente apostilado, na Procep.

Basic e Linguagem de máquinas – para crianças, jovens e adultos, no Núcleo de Orientação de Estudos.

Cobol – regularmente. De segunda à sexta-feira das 19:30 às 22 horas e aos sábados das 8 às 13 horas e das 13 às 18 horas, na Procep.

CLASSIFICADOS

VENDO – fitas Atari importadas: Dragster, Golf, Boxing, Combate e Misssle Command. Cr$ 12 mil cada. Tel.: 294-7825. Leonardo.

COMPRO – game paddle ou joystick para micros da linha Apple. Tel. 325-6709. Roberto Tremper.

VENDO – Digitus DGT-100, com 48Kb e gravador National (na garantia). Cr$ 590 mil. Tel.: 228-8797 e 286-3090. Olimpio.

COMPRO – Expansão para Vic-20. Tel.: 262-8838. Maurício.

VENDO – Timex Sinclair 1000, quatro meses de uso (na embalagem), switch box-manual. Cr$ 120 mil. Tel.: 240-4920 e 208-9141. Carlos Antônio.

VENDO – TRS 80, pocket computer, PC-2 com impressora colorida (quatro cores) 16Kb rom (basic) e 11Kb ram, entrada/saída para dois cassetes. Preço em dólar. Tel.: 252-4341. Maurício.

VENDO – Odyssey (novo). Tel.:322-3262. Maria Helena.

VENDO – fitas Atari: Bermuda Triangle e Oinki (ambas sem uso). Cr$ 26 mil cada. Tel.: 239-3903 e 239-3853. Luiz.

VENDO – fitas Atari importadas: Pac-man, Asteroides, Night Driver, Basketball, Made Crase e Adventures. Cr$ 15 mil cada (com instruções). Aceito trocas de cartuchos. Tel.: 255-7044. Luiz.

VENDO – micro computador de bolso Casio com interface para cassete. Cr$ 180 mil. Tel.: 591-2674 (tarde). Cláudio.

VENDO – jogo eletrônico Donkey Kong (tela dupla). Cr$ 25 mil. Tel.: 239-4191. Sílvio ou Áurea.

VENDO – Expander 3K para Vic-20 (novo). Tel.: 259-9918. Roberto.

VENDO – driver 1540 para Vic-20 (na embalagem). Preço à combinar. Tel.: 591-2242. Cláudio Coelho.

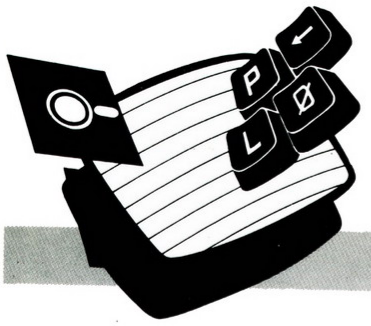
COMPRO – joystick compatível com Unitron ApII. Tel.: 711-4301. Ilzé.

VENDO – diversos softwares para Color Computer 80. Tel.: 266-5995. João Roberto.

COMPRO – gravador cassete Atari 400 ou interface para cassete comum. Tel.: 342-9393 ramal: 119. William.

VENDO – CP 200 com uma fita de 21 jogos (na caixa). Cr$ 261 mil. Tel.: 286-0780. Ranulpho.

VENDO – TRS 80 modelo III, com dois drivers floppy, incluindo programas utilitários e compiladores. US$ 2.100. Tel.: 342-9393. ramal: 286. Arnaldo.



Biblioteca Doméstica

TK, 200 E FAMÍLIA

Luiz Claudio Valdetaro

Com este programa para os micros da linha TK 82,83,85 e similares, será fácil localizar um livro através do seu título, tema, classificação ou autor arquivados anteriomente na memória, ou até mesmo imprimir os dados a ele referentes.

Podem ser armazenados até 250 livros em sistemas com 16k de memória, passando este número para 1000 livros se a capacidade for de 48k.

Funcionamento e Opções

O programa apresenta inicialmente o menu das rotinas possíveis: (vide linhas 140-210)

1 - Mudar ou anular ficha
2 - Listar arquivo
3 - Salvar arquivo
4 - Incluir ficha
5 - Buscar ficha
I - Inicializar arquivo
L - imprimir arquivo
Opção (1-5/I-L)

Se você ainda não tem um arquivo, deverá inicializar, bastando para isso, teclar (I). A rotina de inicialização (linhas 4000-4050) simplesmente manda o programa ir para o início, redimensionando as variáveis, ou seja, limpa o antigo e fica pronto para um novo dimencionamento de arquivo. Desde que o número de fichas não exceda a capacidade existente.

A rotina (1) pergunta pelo tipo de classificação do livro e o programa faz uma busca em todas as fichas do arquivo (linhas 1700-1808) apresentando toda(s) a(s) ficha(s) com a mesma classificação pedida. Caso queira anulá-la (linhas 480-550), basta teclar (C).

A rotina (2) apresenta na tela, de três em três todas as fichas do arquivo (linhas 600-658), de modo que se o número total delas não for muito grande, através da tecla (ENTER) você poderá ver ou procurar uma ficha ou até imprimir (tecla (I)).

A rotina (3) grava todo o arquivo (linhas 900-915) em fita magnética, possibilitando assim manter sempre um arquivo atualizado.

A rotina (4) é utilizada para preencher fichas vazias (linhas 1200-1305), se ainda houver, sendo pedidos os seguintes dados:

* Classificacão: variável alfa numérica de 8 dígitos
* Título do livro: variável alfa numerica de 10 dígitos
* Nome do autor: variável alfa numérica de 10 dígitos
* Número da edição: variável numérica de 2 dígitos
* Tema: variável alfa numérica de 10 dígitos

Após a introdução do último dado, o programa apresenta a ficha na tela, possibilitando a correção de qualquer dado digitado.

A rotina (5) faz a procura da ficha (e pode imprimi-la) através da classificação, autor, titulo ou tema (linhas 1500-1529) dando assim uma maior facilidade na busca de determinado livro. Esta rotina mostra na tela, se houver, vários livros de um determinado autor ou de um mesmo tema.

A rotina (L), imprime todas as fichas existentes no arquivo. Mas caso seja desejada uma ficha específica, vide rotina (5).

```
    0 REM  MICROIDEIA
    5  LET  K4=VAL  "4"
    6  LET  RT=PEEK  (VAL  "16388")+P
EEK  (VAL  "16389") *VAL  "256"
    7  LET  K1=VAL  "1"
    8  LET  K0=VAL  "0"
    9  LET  K2=VAL  "2"
   10  LET  K10=VAL  "10"
   11  LET  K1000=VAL  "1000"
   19  PRINT  "NUMERO DE FICHAS"
   20  INPUT  R$
   25  GOSUB  VAL  "9000"
   26  IF  CH=K1  OR  CH1=K1  THEN  GOT
O  VAL  "20"
   27  LET  T=VAL  R$
   30  IF  (RT>VAL  "50000"  AND  T>K1
000)  OR  (RT<VAL  "25000"  AND  T>VA
L  "250")  OR  T<K1  THEN  GOTO  VAL  "
20"
   40  DIM  F$(T,8)
   50  DIM  L$(T,10)
```

```
  60 DIM A$(T,10)
  90 DIM C$(T,10)
  91 DIM O$(T,2)
 100 CLS
 110 PRINT TAB 8;"MICROIDEIA"
 120 PRINT AT 2,K4;"BIBLIOTECA C
ASEIRA"
 130 PRINT AT K4,K1;"OPCOES:",,"
"
 140 PRINT AT 5,K1;"1- MUDAR OU
ANULAR FICHA"
 150 PRINT TAB K1;"2- LISTAR ARQ
UIVO"
 160 PRINT TAB K1;"3- SALVAR ARQ
UIVO"
 170 PRINT TAB K1;"4- INCLUIR FI
CHA"
 180 PRINT TAB K1;"5  BUSCAR FIC
HA "
 190 PRINT AT 14,3;"I- INICIALIZ
AR ARQUIVO"
 200 PRINT AT 16,3;"L- LISTAR AR
QUIVO"
 210 PRINT AT 20,K0;"OPCAO (1-5/
I/L)"
 220 GOSUB K1000
 222 LET O$=R$
 230 IF O$="1" THEN GOSUB VAL "3
00"
 231 IF O$="2" THEN GOSUB VAL "6
00"
 232 IF O$="3" THEN GOTO VAL "90
0"
 233 IF O$="4" THEN GOSUB VAL "1
200"
 234 IF O$="5" THEN GOSUB VAL "1
500"
 235 IF O$="I" THEN GOSUB VAL "4
000"
 236 IF O$="L" THEN GOSUB VAL "1
900"
 237 GOTO VAL "100"
 300 GOSUB VAL "1700"
 320 IF I<>K1 OR G<>K1 THEN RETU
RN
 325 CLS
 326 LET G=K2
 330 PRINT AT 2,K0;"1- CLASSIFIC
ACAO: ";F$(N)
 340 PRINT AT 4,K0;"2- TITULO DO
 LIVRO: ";L$(N)
 350 PRINT AT 6,K0;"3- AUTOR:";A
$(N)
 360 PRINT AT 8,K0;"4- EDICAO:";
O$(N)
 370 PRINT AT 10,K0;"5- TEMA:";C
$(N)
 380 PRINT AT 16,K0;"CAMPO A MOD
IFICAR (1-5)"
 390 PRINT AT 18,K0,"DE ""C"" P/
 CANCELAR A FICHA,""F""  P/ FIM
OU DE ENTER."
 400 SLOW
 401 INPUT Z$
 402 FAST
 410 IF Z$="" THEN RETURN
 420 IF Z$="1" THEN GOSUB VAL "5
000"
 430 IF Z$="2" THEN GOSUB VAL "2
000"
 440 IF Z$ "3" THEN GOSUB VAL "2
500"
 450 IF Z$="4" THEN GOSUB VAL "2
700"
 455 IF Z$="5" THEN GOSUB VAL "3
000"
 460 IF Z$="C" THEN GOTO VAL "48
0"
 465 IF Z$="F" THEN GOTO VAL "10
0"
 470 GOTO VAL "325"
 480 CLS
 490 PRINT AT 18,K0;"CONFIRMA ?(
S/N)"
 500 GOSUB K1000
 510 IF R$<>"S" THEN RETURN
 515 LET F$(N)=""
 520 LET L$(N)=""
 525 LET A$(N)=""
 530 LET O$(N)=""
 540 LET C$(N)=""
 550 RETURN
 600 LET C=K1
 610 CLS
 612 FOR L=C TO C+VAL "2"
 613 IF L>T THEN GOTO VAL "640"
 614 LET N=L
 620 PRINT TAB K4;"CLASSIFICACAO
:";F$(N)
 621 PRINT TAB K4;"TITULO:";L$(N
)
 622 PRINT TAB K4;"AUTOR. ";A$(N
)
 623 PRINT TAB K4;"EDICAO:";O$(N
)
 624 PRINT TAB K4;"TEMA:";C$(N)
 625 PRINT
 626 PRINT
 630 NEXT L
 640 PRINT "FORNECA ""F"" ""I""
OU DE ENTER."
 650 GOSUB K1000
 653 IF R$="I" THEN COPY
 654 IF R$="I" THEN GOTO 610
 655 IF R$="F" THEN RETURN
 656 IF R$="" THEN LET C=C+3
 657 IF C>T THEN RETURN
 658 GOTO VAL "610"
 900 CLS
 910 PRINT AT K10,K0,"COLOQUE O
GRAVADOR PARA GRAVAR","E DE ENTE
R. P/ CANCELAR DE ""C""."
 911 GOSUB K1000
 912 IF R$="C" THEN GOTO VAL "10
0"
 914 SAVE "BIBLIOTECA CASEIR■"
 915 GOTO VAL "100"
1000 SLOW
1001 LET R$=""
1002 INPUT R$
1003 FAST
1007 RETURN
1200 CLS
1205 FOR N=K1 TO T
1206 IF CODE L$(N)=K0 OR CODE A$
(N)=K0 AND CODE C$(N)=K0 THEN GO
TO VAL "1235"
1216 NEXT N
1220 GOTO VAL "1301"
1235 CLS
1237 GOSUB VAL "5000"
1240 GOSUB VAL "2300"
1250 GOSUB VAL "2500"
1260 GOSUB VAL "2700"
1270 GOSUB VAL "3000"
1280 GOTO VAL "325"
1301 PRINT AT K10,K0;"NAO HA ESP
ACO NO ARQUIVO                APERT
E ENTER."
1302 GOSUB K1000
1305 RETURN
1500 CLS
1502 PRINT AT K4,3;"BUSCA POR. 1
- CLASSIFICACAO."
1504 PRINT AT 6,14;"2- AUTOR."
1506 PRINT AT 8,14;"3- TITULO."
1508 PRINT AT K10,14;"4- TEMA."
1510 PRINT AT 14,K0;"ENTRE C/ NO
. DA OPCAO DESEJADA."
1512 GOSUB K1000
```

Escreva um bom programa para TK!
E ganhe 8 MICROS DE PRÊMIO!
É O 1º Concurso

JOVEM PROGRAMADOR DO TK

uma promoção MICRODIGITAL e MICRO & VIDEO.
Leia com atenção o Regulamento, e comece já a escrever seus programas.

Art. 1º - *O I Concurso "Jovem Programador do TK"* é uma promoção conjunta da Microdigital e da revista MICRO & VIDEO que tem como objetivo estimular o desenvolvimento de software nacional para computadores da linha TK, assim como divulgar os novos valores que estão surgindo no setor da microcomputação no Brasil.

Art.2º - Poderão participar do concurso jovens de até 18 anos de idade, residentes no Brasil, cujos trabalhos serão avaliados dentro das seguintes faixas etárias:

Categoria I - até 14 anos de idade.
Categoria II - de 15 a 18 anos de idade.

Art. 3º - Os programadores de cada uma das Categorias acima poderão concorrer com trabalhos nas seguintes áreas:

- Aplicativos: compreendendo programas para uso geral, doméstico, educacional, negócios etc.
- Jogos: compreendendo aventuras, labirintos, espaciais, esportivos etc.

Parágrafo único - Os programadores poderão inscrever quantos programas quiserem em ambas as áreas.

Art. 4º - As inscrições para o I Concurso "Jovem Programador do TK" estarão abertas até 31 de janeiro de 1984, devendo cada trabalho ser apresentado em fita cassete de boa qualidade, e com três gravações seguidas que tenham usado o volume entre 6 e 7.

Parágrafo único - As fitas cassete deverão ser entregues em envelope lacrado, com o cupom de inscrição devidamente preenchido e colado no verso, e contendo os seguintes documentos:

- Uma explicação, a mais detalhada possível, da estrutura do programa.
- Um breve manual de operação do programa.
- Uma listagem do programa (opcional).
- Uma cópia xerográfica da Certidão de Nascimento.
- Uma declaração, assinada por responsável maior, de que tem conhecimento do regulamento do concurso, e concorda com todos os seus ítens.

Art. 5º - O júri do I Concurso "Jovem Programador do TK" será formado por representantes das promotoras *MICRODIGITAL* e *MICRO & VIDEO*, além de representantes de entidades do setor de Informática no Brasil, como Assespro, Sucesu etc.

Parágrafo único - Caberá ao júri escolher três trabalhos vencedores - classificados em 1º, 2º e 3º lugares - dentro de cada área nas Categorias I e II, assim como estabelecer Menções Honrosas e nominar Finalistas.

Art. 6º - Os melhores trabalhos em cada área de cada Categoria darão aos seus programadores os seguintes prêmios:

1º lugar - Um TK-85 com 16 Kbytes de memória.
2º lugar - Um TK-83.
3º lugar - Software e livros.
Menções e Finalistas - Certificados.

Parágrafo único - Todos os premiados também receberão Diplomas de Mérito.

Art. 7º - Todos os concorrentes comprometem-se a ceder os direitos integrais de reprodução jornalística de seus trabalhos aos promotores do concurso, assim como a exclusividade nos casos eventuais de comercialização. Ficam-lhes, porém, garantidas todas as suas parcelas de direitos pela autoria dos respectivos programas.

MICRO &VIDEO

MICRODIGITAL ELETRÔNICA LTDA.

Entregue ou envie suas inscrições no Rio em qualquer dos endereços da MICRO & VIDEO: na Avenida Passos, 101 gr. 1.203 - CEP 20051.
Em São Paulo, na Microdigital: Av. Angélica, 2318 / 14º andar.

Solicito minha inscrição no I Concurso "Jovem Programador do TK".
O programa incluído neste envelope concorre na área de: ..... APLICATIVOS ..... JOGOS

Nome: ..... Idade: .....
Endereço: .....
Telefone: ..... Estado: ..... CEP. .....
Cidade: .....

Para não cortar a revista pode tirar cópias xerográficas do Cupom.

```
1522 IF R$ "I" THEN GOSUB VAL "1
700"
1524 IF R$="2" THEN GOSUB VAL "1
550"
1525 IF R$="3" THEN GOSUB VAL "1
530"
1526 IF R$="4" THEN GOSUB VAL "2
100"
1529 RETURN
1530 CLS
1531 PRINT AT K10,K0;"QUAL O TIT
ULO DO LIVRO ?"
1532 GOSUB K1000
1535 IF LEN R$>VAL "10" THEN GOT
O VAL "1532"
1537 LET G=K1
1538 LET I=K1
1539 FOR N=K1 TO T
1540 IF R$=L$(N,K1 TO LEN R$) TH
EN GOTO VAL "1546"
1541 NEXT N
1542 GOSUB VAL "1770"
1545 RETURN
1546 GOTO VAL "320"
1550 CLS
1552 PRINT AT K10,K0;"QUAL O NOM
E DO AUTOR ?"
1554 GOSUB K1000
1560 IF LEN R$>K10 THEN GOTO VAL
 "1551"
1563 LET G=K1
1566 FOR N=K1 TO T
1569 IF R$=A$(N,K1 TO LEN R$) TH
EN GOSUB VAL "325"
1572 NEXT N
1601 IF G<>K1 THEN GOTO VAL "160
5"
1602 PRINT AT K10,K0;"AUTOR NAO
ENCONTRADO    APERTE    ENTER."
1603 GOSUB K1000
1606 RETURN
1700 CLS
1705 LET I=K1
1710 PRINT AT K10,K0;"QUAL CLASS
IFICACAO ? "
1711 GOSUB K1000
1720 IF R$ "" THEN GOTO VAL "100
"
1730 IF LEN R$>VAL "8" THEN GOTO
 VAL "1711"
1735 LET G=K1
1740 FOR N=VAL "1" TO T
1750 IF R$=F$(N,VAL "1" TO LEN R
$) THEN GOSUB VAL "325"
1760 NEXT N
1765 IF G<>K1 THEN GOTO VAL "180
7"
1770 CLS
1780 PRINT AT K10,K0;"FICHA NAO
ENCONTRADA. DE ENTER."
1785 LET I=K2
1790 GOSUB K1000
1806 RETURN
1807 CLS
1808 RETURN
1900 CLS
1920 PRINT AT 18,K0;"CONFIRMA RE
LATORIO ?(S/N)"
1930 GOSUB K1000
1940 IF R$<>"S" THEN RETURN
1960 FOR N=K1 TO T
1970 LPRINT TAB K2;"CLASSIFICACA
O:";F$(N)
1980 LPRINT TAB K2;"TITULO:";L$(
N)
1990 LPRINT TAB K2;"AUTOR:";A$(N
)
2000 LPRINT TAB K2;"EDICAO:";Q$(
N)
2010 LPRINT TAB K2;"TEMA:";C$(N)
2020 LPRINT
2030 NEXT N
2040 RETURN
2100 CLS
2101 PRINT AT K10,K0;"QUAL TEMA?
"
2104 GOSUB K1000
2107 IF R$="" THEN RETURN
2108 IF LEN R$>K10 THEN GOTO VAL
 "2105"
2109 LET G=K1
2111 FOR N=K1 TO T
2114 IF R$=C$(N,K1 TO LEN R$) TH
EN GOSUB VAL "325"
2116 NEXT N
2120 IF G<>K1 THEN GOTO VAL "212
6"
2122 PRINT AT K10,K0;"TEMA NAO E
NCONTRADO.    APERTE    ENTER."
2123 GOSUB K1000
2126 RETURN
2300 CLS
2310 PRINT AT 18,K0;"TITULO DO L
IVRO    "
2320 GOSUB K1000
2330 IF R$="" THEN RETURN
2340 LET L$(N)=R$
2350 RETURN
2500 CLS
2510 PRINT AT 18,K0;"QUAL O NOME
 DO AUTOR ?"
2520 GOSUB K1000
2530 IF R$="" THEN RETURN
2540 LET A$(N)=R$
2550 RETURN
2700 CLS
2710 PRINT AT 18,K0;"QUAL O N. D
A EDICAO ?"
2720 GOSUB K1000
2730 IF R$="" THEN RETURN
2740 LET Q$(N)=R$
2750 RETURN
3000 CLS
3002 PRINT AT 18,K0;"QUAL TEMA?"
3003 GOSUB K1000
3010 IF R$="" THEN RETURN
3020 LET C$(N)=R$
3030 RETURN
4000 CLS
4005 PRINT AT 18,K0;"CONFIRMA IN
ICIALIZACAO?(SIM/NAO)"
4010 SLOW
4020 INPUT R$
4030 IF R$<>"SIM" THEN GOTO 100
4040 CLS
4050 RUN 1
5000 CLS
5010 PRINT AT 18,K0;"QUAL A CLAS
SIFICACAO ?"
5020 GOSUB K1000
5030 IF R$="" THEN GOTO VAL "100
"
5040 LET F$(N)=R$
5050 RETURN
9000 LET CH=K1
9010 LET CH1=K0
9015 IF LEN R$<K1 THEN RETURN
9020 FOR L=K1 TO LEN R$
9030 IF R$(L)<>"," THEN GOTO VAL
 "9070"
9040 IF CH1=K1 THEN RETURN
9050 LET CH1=K1
9060 GOTO VAL "9080"
9070 IF R$(L)<"0" OR R$(L)>"9" T
HEN RETURN
9080 NEXT L
9090 LET CH=K0
9100 RETURN
```

AS-1000

o micro que cresce com você.

O Microcomputador AS-1000 é uma ótima escolha para quem está iniciando na ciência da computação. Seus recursos de programação e sua concepção modular, porém, permitem que ele o acompanhe até as aplicações mais sofisticadas.

O AS-1000 já nasce com uma biblioteca de milhares de programas para jogos, administração doméstica, aplicações comerciais e profissionais.

O AS-1000 é fabricado com a qualidade ENGEBRÁS e garantido por um ano.

Entre na era da informática com a escolha certa. AS-1000, o seu micro pessoal.

Escreva-nos, sua correspondência não ficará sem resposta.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

- 16 K bytes de memória iniciais
- Expansão interna para 32 e 48 K bytes
- 8 K bytes de memória EPROM
- Microprocessador Z-80A
- Teclado de membrana com ação mecânica positiva
- 40 teclas e 154 funções
- Basic e linguagem de máquina
- Vídeo normal ou reverso
- Saída para qualquer impressora
- Manipula até quatro cassetes com geração de arquivo
- Modem
- Joystick
- Speed File
- Fonte de alimentação embutida (110/220 volts)
- Nível de leitura de gravação automático

ENGEBRÁS
ELETRÔNICA E INFORMÁTICA LTDA.
Rua do Russel, 450 - 3.º andar
cep 22210 Rio de Janeiro - RJ
Tel.: (021) 205-4898

*Cr$ 149.850,00

Aqui você tem a melhor iniciação em microcomputação que existe.

O TK 83 já ensinou mais de 2 milhões de pessoas.

Ele é muito fácil de operar. Usa o Basic, e a memória chega até 64 K bytes, e aceita monitor, impressora e joystick.

Num instante você vai estar resolvendo problemas programando, ou vencendo os muitos jogos disponíveis. O TK 83 não é só a melhor iniciação. Também é a mais divertida.

16 K-*Cr$ 279.850,00
48 K-*Cr$ 479.850,00

Aqui você já aplica os seus conhecimentos

Com o TK 85 você também pode se divertir muito: ele tem dezenas de jogos disponíveis.

Mas ele já é mais sofisticado. Tem software já pronto. Linguagens Basic e Assembler. Teclado tipo máquina de escrever, com 40 teclas e 160 funções. 16 ou 48 K de memória RAM, e 10 de ROM. Gravação em high-speed, e função Verify, para maior segurança.

Quando você já estiver apaixonado por microcomputação, ele vai corresponder totalmente.

*Cr$ 649.850,00

Aqui você mostra tudo o que sabe.

O TK 2000 Color tem tudo que os melhores micros têm. Menos o preço. Aceita diskette, impressora (já vem com interface), alta resolução gráfica à cores podendo ser ligado ao seu TV colorido ou P&B. Tem 64 k de memória RAM e 16 k de memória ROM. Com excelente software disponível.

Você pode mostrar tudo o que sabe. Sem precisar mostrar muito dinheiro.

MICRODIGITAL

Microdigital Eletrônica Ltda
Caixa Postal 54121 - CEP 01000 -
São Paulo - SP Telex nº (011) 37008 MIDE BR

* Preço sujeito a alteração

À venda nas boas casas do ramo, lojas especializadas de fotovideo-som e grandes magazines em: **ALAGOAS** - Maceió, Palmeira dos Índios. **AMAZONAS** - Manaus, **BAHIA** - Salvador, **CEARÁ** - Fortaleza, **DISTRITO FEDERAL** - Brasília, **ESPÍRITO SANTO** - Vitória, **GOIÁS** - Goiânia, **MATO GROSSO** - Cuiabá, **MINAS GERAIS** - Belo Horizonte, Divinópolis, Itajuba, Juiz de Fora, Poços de Caldas, São João Del Rei, Teófilo Otoni, Uberlândia, Uberaba, Viçosa, **PARAÍBA** - Campina Grande, **PARÁ** - Belém, **PARANÁ** - Curitiba, Londrina, Maringá, **PERNAMBUCO** - Recife, **RIO DE JANEIRO** - Campos, Niterói, Nova Friburgo, Petrópolis, Rezende, Rio de Janeiro, Volta Redonda, **RIO GRANDE DO SUL** - Bagé, Canoas, Caxias do Sul, Ijuí, Novo Hamburgo, Pelotas, Porto Alegre, Sant'Anna do Livramento, Santiago, Santa Rosa, São Leopoldo, **RIO GRANDE DO NORTE** - Natal, **RONDÔNIA** - Porto Velho, **SÃO PAULO** - Araraquara, Assis, Avaré, Bauru, Birigui, Botucatu, Campinas, Catanduva, Franca, Guarulhos, Itu, Jacarei, Jaú, Limeira, Lins, Marília, Mogi Guaçu, Mogi das Cruzes, Ourinhos, Piracicaba, Pirassununga, Promissão, Rio Claro, Ribeirão Preto, Santos, Santa Barb. d'Oeste, São Bernardo do Campo, São João da Boa Vista, São Sebs. da Grama, São Carlos, São José do Rio Preto, São José dos Campos, Stº André, São Paulo, Sorocaba, Suzano, Taubaté, **SANTA CATARINA** - Blumenau, Brusque, Florinópolis, Itajaí, Joinville, **SERGIPE** - Aracajú, Se você não encontrar este equipamento na sua cidade ligue para (011) 800 - 255.8583.